

IV. évf. 7-8. szám, 1993 július-augusztus

276,- Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin



DUPLA-SZÁM

GOAL!!

Telitalálat!

SYNDICATE

Gyilkos idők

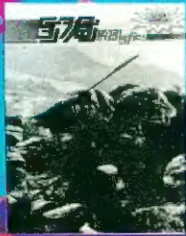
PRINCE OF PERSIA 2

És még mindig nincs vége...

LOST VIKINGS

Hárman a slamasztikában

Új olvasóINKK figyelemébe!!!



1990/1



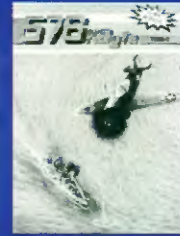
1990/2



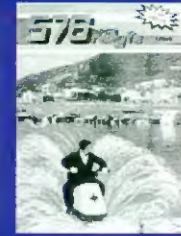
1990/3



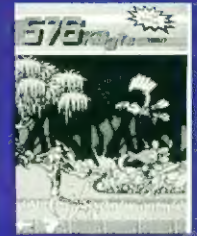
1990/4



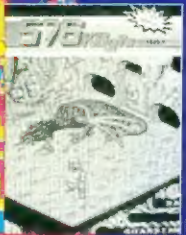
1990/5



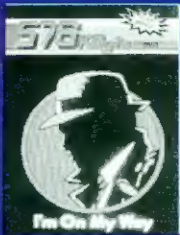
1990/6



1990/7



1991/1



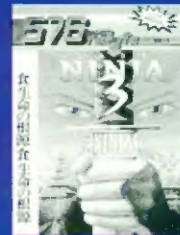
1991/2



1991/3



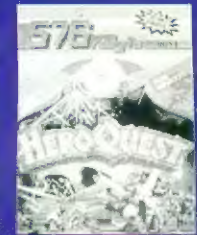
1991/4



1991/5



1991/6



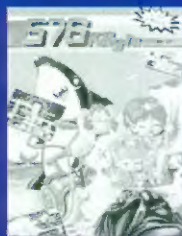
1991/7-8



1991/9



1991/10



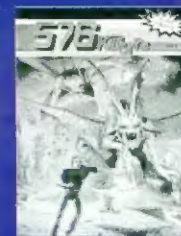
1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



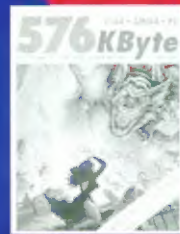
1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5



1993/6

Kedvezményes árak!

Az 576 KByte visszanézőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat:
1990-1-től 1991-6-ig 65 Ft-db; 1991-7-8 130 Ft-db; 1991-9-től 1991-12-ig 80 Ft db; 1992-től a lap eredeti árán vásárolható meg!
A fenti árakhoz pontoköltség is jár!
Postacím: COMGAME GMR 1389 Bp. Pf.: 132.

576KByte

TARTALOM

| | |
|--|-------|
| HÍREK | 2-3 |
| LOST VIKINGS | 4 |
| MIGHT AND MAGIC V | 5-7 |
| SUPER SPORTS CHALLENGE | 8 |
| NOBBY THE AARDVARK | 9 |
| PRINCE OF PERSIA II | 10-12 |
| LOST IN TIME (PREVIEW) | 13-15 |
| EISHOCKEY MANAGER | 16 |
| MORPH | 17 |
| SYNDICATE | 18-19 |
| INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP | 20 |
| ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉK | 21-22 |
| REJTVÉNYEK | 25 |
| ÉRKEZÉSI OLDAL | 26-27 |
| SLEEPWALKER + EON (C-64) | 28 |
| SEGA ROVAT | 30-33 |
| NINTENDO ROVAT | 34-37 |
| WANTED: MANIAC MANSION | 38-39 |
| A320 AIRBUS | 40-41 |
| CSEVEGŐ | 42-43 |
| PC BASKET + PREMIER MANAGER (PC) | 44 |
| SPACE HULK | 45 |
| EYE OF THE BEHOLDER III | 46-48 |
| HÓKUSZ POKEUSZ | 49 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER'93 | 50-51 |
| DEMOCRACY (C-64 + AMIGA) | 52-53 |
| ABANDONED PLACES II | 54-55 |
| FLI PAINTER (C-64) | 56-57 |
| WAR IN THE GULF | 58-59 |
| GOAL! | 61 |
| FREDDY PHARKAS THE FRONTIER PHARMACIST | 62-64 |



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/7-8-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Filler u. 47/b.

Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf. 132.



HÍREK

A nyár általában a maximális pangás ideje, már ami a software-kereskedelmet illeti. Rendszerint. Ez az év azonban egy kicsit más, mint a többi. Nyakra-főre jelentik be a régi nagy nevek, hogy visszatérnek, de gomba módra szaporodnak az új alkotógárdák is, akik ígéretes munkákkal rukkolnak elő. Az ehavi Hírekben mindkettőre lesz példa, kezdjük talán az egyik legnagyobb élő legendával, a **System 3**-mal. A Last Ninja trilógia és a Myth megálmodói most egy kicsit elkanyarodtak eddigi stílusuktól és lázasan dolgoznak egy autóverseny kódolásán. A **Formula Grand Prix Challenge** névre keresztelt bébi egyelőre csak



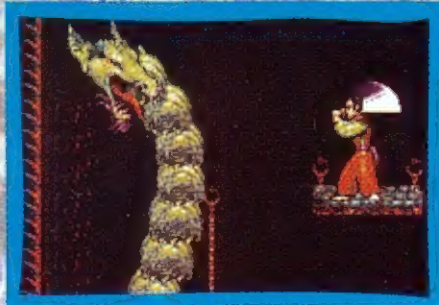
egy rövid játszható demo formájában létezik, ami arra enged következtetni, hogy nem lesz akkor áttörés az anyag, mint az elsőszülött testvérei. A scroll, az irányítás, a grafika, a hangok, egyszóval minden OK, de semmi több. Kicsit hiányzik belőle a System 3-ra jellemző ötletesség, az átlagostól való eltávolodás, inkább csak egy jó szintű stuffnak néz ki. Bár volt már rá példa, hogy a látszat csal, ezért nem mondok elhamarkodottan véleményt róla, majd csak ha kész lesz (várhatóan ősszel, Amigóra).

A **Sword of Honour**-ról már olvashattok egy régebbi számban, mikor az Amiga verzió



megjelent a **Prestige** gondozásában. Már akkor is hitegettük a C64-es rajongótábor, hogy csak kitartás és hamarosanők is kaszabolhatják a ninjáikat. Most valóban közelegni látszik az ő idejük, hiszen megérkezett a játék első néhány pályájáról készített preview, és frankón mondom: csuda jól a hátterek, mint a mellékelt fotó is mutatja, káprázatosak, a figura mozgatói fázisai profi munkára utalnak. Minden meg-egyezik majd az Amiga verzióval, egyedül talán a kicsit hosszúra nyúló helyszínek közötti töltőgetés lehet zavaró, amit azonban a már említett briliáns kidolgozás ellensúlyoz (megjelenés ősszel, C64-re).

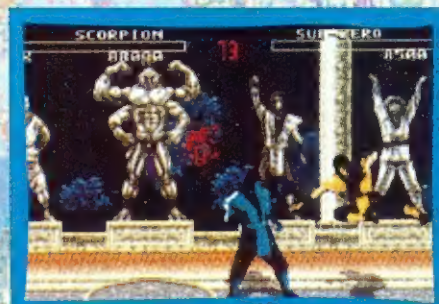
Annyi szó esett már a ninják és a szamurájok világáról, hogy nem is távolodnék el nagyon a témától: a First Samurai baromi nagy sikere arra ösztökelte a **Vivid Image** gárdáját, hogy elkészítse a játék második részét is, stílusosan **Second Samurai** címmel. Persze amíg az el-



határozásból játék lesz, az nem egy egyszerű földi halandó mértékeivel mérhető, mivel már vagy másfél éve is bejelentették a nagy hirt, aztán mély hallgatásba burkolódtak. Most ismét felröppent a hír és végre komoly, képes előzetest is kiadtak a játékról, ami azt jelzi, hogy erőteljesen beindultak a fejlesztők. A második epizód óriási vívmánya az elsővel szemben, hogy a játék során két szamuráj, azaz két játékos küzdhet a végkifejlet felé (a bemutatott képen sajnos csak az egyik látszik). További érdekesség, hogy nemcsak team-üzem-módban nyomulhatunk, hanem egymást is hazavághatjuk, ha éppen kegyetlen hangulatban vagyunk. A pályák feléptése már nem

annyira bonyolult, mint az elsőben, hanem inkább ügyességet kívánó, és a logikát mellőző. A megkeresendő puzzle-darabkák eltűntek, annál keményebb viszont a joystick igénybevétele. Még egy apró újítás: néhány pálya végén az átvézető szintek shoot'em up-szerű jeleneteket rejtenek, amitől végképp kiérdemli az akciójáték meghatározást. A grafika szokásosan igényes, az animáció pazar, a hangok fül-bemászóak lesznek. (Megjelenés október közepén, Amigóra és talán C64-re.)

A masszív sikerű arcade játék, a **Mortal Kombat** a **Probe Software** jóvoltából az Amiga



hívók otthonába is "beküzd" hamarosan magát. Martint meginterjúvolva kaptam az infót, hogy a játék egyike a legfrankább Street Fighter stílusú anyagoknak, hiszen nem rajzolt karaktereket alkalmaztak a játékban, hanem digitalizált figurák bonyóznak a képernyőn. A sztori nem különösebben frappáns, hiszen a "verd-sz...rrá-a-világ-összes-nagymenőjét" motívum majd minden stílusbeli társára jellemző, de a digitalizált hangok és figurák mégis megkapóvá teszik a játékot. További "extraként" a küzdő felek annyira begerjedhetnek, hogy a letag-lózott ellenfél életét is kioltják (például eltörök a gerincét, kitépik a szívét, stb). Remélem az Amiga verzióból ez hiányozni fog, hiszen ez már nem is brutalitás, hanem embertelenség. (A megjelenés augusztus táján várható, csak 18 éven felülieknek ajánlott!)

Az **Ultima Underworld**-öt, a PC grafikai le-hetőségeit maximálisan kihasználó katakombái és alagútjai miatt minden idők egyik legjobban kivitelezett 3D játékanak tartják. Most feltű-nőben van egy új csillag, amely mellett eltörpül a legendás program. A címe **Doom**, a fej-lesztőgárda pedig az eddig ismeretlen **id-Soft-ware**. A történet röviden a következő: vala-mikor a jövőben egy elhagyott érc-bányász bolygón négy megfáradt zsoldos felderítő akciót hajt végre. A lomok és rozsdás űrhajók között hasznosítható alkatrészek után kutatnak, mikor szórakozásból beindítanak egy rozzant beren-



dezőst, ami eredetileg dimenzióatlépésre szolgált. A gép beindul és egy másik dimenzióból idegen lényeket transzportál a bolygóra. A négy katona hősies küzdelembe kezd, az életük forog veszélyben! A sztori azt sejteti, hogy vérfagyasztóan izgalmas bujácská kezdődik ezután, amit a realisztikus hangeffektek, zörejek még inkább fokoznak. A grafika pedig olyan, amit még ember nem látott! Finomscroll, 90 kép percenként, 32.000 szín a képernyőn, azaz embertelen... Egy a bökkenő: minimálisan 4 Mega RAM kell majd a program elindításához, és igazi hatást csak egy 50 MHz-es 486-on ér el a játék. (A megjelenés a harmadik negyedévre várható PC-re)

A shoot'em up stílus lassan elér a fokozhatatlanság határára, de addig is számtalan próbálkozás születik azzal az elhatározással, hogy minden addigig lépipáljon. Egy újabb trónbitorló van feltűnően a színen, az eddig kevésbé ismert **Black Legend** nevű alkotógárda legfrissebb projektje, a kimondhatatlan nevű **Shenandoah**. A programozók csak ezen



fedőnév miatt nem ismertek, hiszen egyébként komoly hírnévre tettek szert a demok világában: tagjaik a Sanity és Exceed csoportokból verbuválódtak. A program maga monumentális lesz minden tekintetben. Az ellenfelek, a választható űrhajók és fegyverzet változatlansága megdöbbentő, a finomscroll sem pite, a hangok pedig bázikusak. Az ellenfelek mozgásánál egy frankó újítást vezettek be a srácok: minden próbálkozásnál másképp támadnak ránk, amitől sokkal kiismerhetetlenebbé válik a játék és ez jelentősen emeli a

játszhatóságot és a játékidőt. A menet közben felvett zsetonokból tudunk a pályavégi ABC-ben bevásárolni (fegyvereket, muníciót, pajzsokat és más extrákat). Még egy baró ötlet, hogy a level code-ok annak megfelelően változnak, hogy milyen energiaállapotban, milyen felszereltséggel fejeztük be az adott szintet. (A megjelenés még néhány hónapot vár magára, és előre láthatólag csak az Amigások élvezhetik majd.)

A **Blue Byte** végleg lehorgonyozni látszik a "ráblás" taktikai játékok vizein, ugyanis nemrég egy **Sim City** és **Megalomania** keresztezés fejlesztéséről kaptunk tőlük hírt. A **The Settlers**



nevet viselő műben egy középkori, 60 ezer fős etnikumot kell irányítanunk, kezdve a városépítéstől, a katonai alakulatok megszervezésén át, a területfoglalások megtervezéséig és kivitelezéséig. Minden egyes polgárért mi vagyunk a felelősek, ami azt is jelenti, hogy az elvégzendő munkát is mi osztjuk ki valamennyiüknek. Ez egy hatvanezres népességet alapul véve nem kis meló. Kezdő lépésként egy főhadiszállást, azaz egy kastélyt kell felhúzatnunk embereinkkel, majd mindenkit munkával ellátva egy törpetársadalmat kell kialakítanunk. Az életképessége attól függ, hogy megfelelő arányban osztottuk-e el a munkákat, termelékeny-e és hadserege révén képes-e hódításokra, vagy sem. A teljesen ikonvezérelt játékot egyedül vagy ketten játszhatjuk egymás, vagy a számítógép ellen, hatvan előre tervezett pályát fog tartalmazni, amelyekben természeti csapásokkal, lázadásokkal, pusztító járványokkal is szembe kell néznünk. (Őszre ígértek, PC-re és Amigára.)

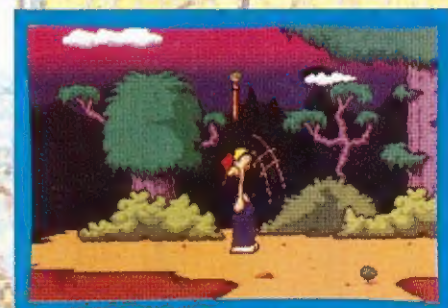
Burntime címmel egy újabb jövőbeli stratégiai játék van születőben a **Max Designs** házatájáról. A Harmadik Világháború (Nagy Világ-égés) után előbújnak a föld aluli bunkereikből az emberek és az űszkös romokon új társadalmakat hoznak létre. Állandó vízhiány, járványok, megtébolyult mutáns fajok tizedelik meg a még megmaradtakat. Lassan

kialakulnak az új erőviszonyok, néhány ember kezében összpontosul a világ gazdasága, keres-



kedelme, a víz és villanyellátás. A feladatunk az lesz, hogy gondosan összeválogatott csapatunkkal mi magunk vegyük át a földi élet irányítását. Mivel a pénznek nincs értéke, ezért más módon kell ezt elérnünk: tárgyakkal kell kereskednünk, embereket kell az ügynek megnyerni, avagy fegyverrel kell a saját igazunkat megvédeni. A futurisztikus sztori és az ehhez passzoló grafikai megvalósítás remek szórakozást sejtet. (A program megjelenése a nyár végére várható először PC-re, majd Amigára is.)

Core Design-ék sem mennek a szomszédba ötletekért! **Bubba 'N' Stix** néven egy olyan



játékot készülnek kiadni, ami minden valószínűség szerint a stílusának királya lesz. Mint arról már az ECTS-Hírekben is beszámoltam (csak akkor még kép nélkül), egy cartoon-hős elevenedik majd meg a képernyőkön, aki kalandjaiban egy igen furcsa segítőtársra lel: a botocskájára. A képregényszerűen megrajzott figura botját segítségül tudja hívni, ha valahová fel szeretné mászni, valakit fejbe akar kólintani, vagy valamit le akar venni a fáról, stb. A játék telis-tele van megoldandó puzzle-feladvánnyal és röghögtető mozdulatokkal, hanghatásokkal. A siker garantált! (Megjelenése csak Amigára várható, méghozzá napokon belül.)

Zolee



Az Interplayről nem lehet elmondani hogy mostanában csak úgy ontja magából az anyagokat. Azt azonban mindenképp megállapíthatjuk, ha egyszer kiadnak valamit, az biztos hogy minőségi munka. Így van ez a most megjelent remekművükkel is, mely a Lost Vikings, azaz az Elveszett Vikingek nevet kapta.

Hogy hogyan is veszték el ezek a Vikingek? Nos, a történet a következő: Egy távoli galaxis egyik bolygóján, a Crouton-on éledgett egy gonosz diktátor, Tomotor, aki különleges idegen

élőlényeket gyűjtött, melyeket a galériájában volt szokása kiállítani. Erről persze vikingjeiknek sejtelmük sem lehetett, így a végzetes napon miután hazaértek a vadászatról, szépen nyugovóra tértek. Ekkor, az éjszaka leple alatt a Croutoniak űrhajója megközelítette a falat s magába szippantotta a három vikinget. Hőseink miután feleszméltek, tanakodni kezdtek, s közös elhatározással úgy döntöttek, nem kíváncsiak hátralevő napjaikat ebben az idegen valóságban tölteni, s visszajutnak a családjukhoz minden áron.

Innentől fogva tehát a mi kezünkben van a három jóbarát sorsa. Embereink közül a "Del"-es és a "Hap"-os választhatjuk ki, hogy éppen melyiket kívánjuk irányítani. A cél: mindhárom figuránkat a pályák ki-járatához elvezetni. A végjátékhoz hat fő világon összesen 37 szinten kell magunkat végigküzdenünk. Ehhez leginkább

logikára lesz szükségünk, hiszen az út nem mondható sehol sem simának, a pályák teljesítéséhez számtalan feladatot kell teljesítenünk. Azonban ha sikerrel járunk, minden szint után pályakódot kapunk. Nehézségeink főképp abból adódnak, hogy embereink mindegyike csak egy-egy dologban járatos. Baleog, a Vad a kardforgatásban, s az ijáratban (a "D" billentyűt lenyomva) jeleskedik. Erik, a Gyors

mint a neve is utal rá - sebesen tud futni, s távoli helyekre képes elugrani. Ezen kívül még egy igen fontos mozdulata van: ha futás közben lenyomjuk a "D" billentyűt, a fejével át tudja törni a kisebb vastagságú ajtókat, falakat. Végül Olaf, az Izmos szinte bármit képes kivédeni erős pajzsával. Ha pedig pajzsát a feje fölé emeli, Eriknek tarthat bakot, de ami fontosabb: ha így ugrik le egy magas helyről, nem zuhan le, hanem vitorlázva ér földet. Ezeket az információkat mellesleg játék közben is megtudhatjuk, hiszen a kérdőjeleknel az "S" betűt lenyomva a program mindig kiír egy újabb hasznos tanácsot, magyarul a következő lépést.

A játékban rengeteg ellenséges, s néhány barátságos idegen kreatúrával fogunk találkozni. Az ellenségeseket természetesen Baleog szakértelmére kell bízunk, a barátságosakkal viszont ha melléjük állunk, az "S" betűt lenyomva beszélgethetünk. A nagyobb gondot a halálos csapdák (mint pl: a forgó borotvaéles pengék, izzó parázs stb.), a laser-ek, s a lezárt ajtók fogják jelenteni. A lézersugarakat általában kapcsolók működtetik, melyeket ha nem érünk el, Baleog nyílával is át tudjuk kapcsolni. A lezárt

ajtókhoz viszont már kulcsokra lesz szükségünk, melyeket persze előbb meg is kell keresnünk. Egy-egy vikingnél négy tárgy lehet egyszerre, amik közül a "Tab" lenyomása után

választhatjuk ki a használni kívántat (pl: egy kulcsot), használni pedig majd az "E" billentyűvel tudjuk. A tárgyak

persze nem csak kulcsok lehetnek, hanem lehetnek különböző fegyverek is, mint pl. a bomba, mellyel például vagy egy számítógépet, vagy egy átjárót kell felrobbantani. A tárgyak néhol látszólag körülrzárt kis helyiségekben vannak, ezeknek a helyiségeknek viszont mindig van valahol bejárata. Eszközünket nem csak használni lehet, hanem másnak is

oda lehet adni. Ilyenkor álljunk közel a másik figuránkhoz, majd a kiválasztott tárgyat - még mielőtt visszazsárolnánk a játékba a "Tab"-bal - a joy-jal mozgassuk át a kívánt helyre. Utunk során néhol - főként Baleognak és Eriknek - elérhetetlennek tűnő helyek, vagy kapcsolók vannak, melyekhez csak a pályákon található különböző gépek segítségével juthatunk el. Ezeket

a gépeket (az irányítókül-kéjükbe bemásva), valamint a teleportokat szintén az "S" billentyűvel tudjuk működtetni.

Embereink mindegyikének összesen három energiaegysége van, ha az elfogy, akkor természetesen az adott szereplőnek annyi. Ez pedig azt jelenti hogy az adott pályát kezdhettük újra, mivel a sikeres teljesítéshez

mindhárom emberünket ki kell juttatni. Persze a játék során sok helyen vehetünk fel különböző ételeket, így az energiavesztéseink még viszonylag könnyen pótolhatóak. Annál idegesítőbb viszont amikor egy rossz mozdulatnak köszönhetően csapdába esünk, hiszen ilyenkor vikingünk azonnal elhalálozik. Itt van tehát a program talán egyetlen hibája, nevezetesen hogy amikor elrontunk egy pályát, elég sokáig töltögetődik az end-sequence, holott a játékos már rég kezdene újra a pályát. Na persze semmi sem lehet tökéletes.

A program kivitelezéséről egyébként csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni. A grafika és a figurák kidolgozása remek, az animációk pedig egyszerűen fantasztikusak: embereinknek lobog a haja miközben esnek lefelé, csillagokat látnak, ha nagyon megütik magukat, sisakot vesznek fel ha munkagépbe ülnek, unatkoznak, ha nem csinálnak semmit (Olaf például az orrát túrja) s még sorolhatnám az apró gegeket. Akinek egy kicsit is megtetszett ez a játék eme ismertető alapján, mindenképp szerezze be, garantálhatom hogy senki nem fog csalódni benne.

Vári Zoltán



| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|-------------------|------------|----------|------------|
| GRAFIKA | 85% | - | 86% |
| Hang/zene | 78% | - | 79% |
| JÁTSZHATÓSÁG | 89% | - | 89% |
| ÖSSZEHATÁS | 90% | - | 90% |

576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

Might and Magic V

DARKSIDE OF XEEN

Ismét egy remekbe szabott RPG-val rukkoltak ki a New World Computing emberei, a már új szerkesztő programmal készült Might and Magic V-tel. A harmadik epizódhoz képest jónéhány újítást, könnyítést "szereltek" az új szerkesztőbe, s így készítették el a negyediket és az ötödiket. A grafika gyönyörű, klasszul megrajzott mozgóképek, dúsán animált ellenfelek, egyszerű, kellemes grafikával találkozhatsz benne. A zene hol ilyen, hol olyan, néha egész jól illeszkedik a pillanatnyi hangulathoz. Még élvezetesebbé teszik a játékot a digitális szövegek, melyek végigkísérik a játék folyamán.

Na de lássuk mi is a történet a Xeen bolygón... Egy bács, öreg sárkány, bizonyos Pharaoh, az utolsó pillanatokban hozzátal, hogy megmentsen a Xeen-t, a felettébb gonosz Almar nevű úrtól. Intézkedése egy csöppet késik, ugyanis használható szövetségesre alig lel már a baráti körében. Varázsgömbjében megidézi Kallindra királynőjét, aki már Almar foglya. Szóltatja gyanús szárny-szövetségeseit is, de már ők is Almar követői. Nem marad más hátra, mint régi barátjától, Ellingertől

kérni segítséget, aki arra panaszkodik, hogy bezárva él a tornyában, s egyenlő lenne a halállal azt elhagyni. Pharaoh mindenesetre küld neki egy varázsgömböt egy denevérral, akit egy csöppnyi baleset ér: miután elindul karmai közt a golyóval, egy villám hasít belé, s porrá hull... a gömb sorsa pedig megkérdőjeleződik.

Nagyjából ezek az előzmények (a játék egyébként nem kapcsolódik az előző részhez, még a főgonoszok sem azonosak, azaz egy teljesen külön sztoriról van szó, nem mint az Ultima sorozatban), s kis csapatunkat már irányíthatjuk. A játék elején választhatunk, hogy régebbi állást töltünk be (load), vagy egy újat kezdünk (start). Amennyiben újat kezdünk, választhatunk, hogy harc vagy kalandorientált legyen-e a sztori. Aki inkább a kalandért megy, az az adventure-t választja, persze így is bőven lesz része harcban. Na de lássuk a kezelést:

Kezelés

A képernyő nagy részét a látható táj foglalja el, amiben a megszokott módon közlekedhetünk. Persze van néhány dolog, ami nem egyből szembetűnő: a képernyő tetején elhelyezkedő denevérszáj akkor kezd el mozogni, amikor valamelyik karakterünknek van veszély-érző képessége, s veszélyt is érez. A bal oldali denevér akkor csapkad, ha érvényben van a levitation (lebegés) varázslat. A jobb oldali kis állatka akkor kezd el mozgolódni, ha van valamelyik emberünknek Secret doors skill-je, azaz titkosajtó érzékelő képessége, s éppen egy ilyen mellett állunk. A két fej akkor mozog, ha be van kapcsolva a Clairvoyance varázslat, azaz a tisztánlátás. Ez főleg akkor érdekes, ha egy ládához érkezünk: ha kincs van benne, mindkét fej igent jelez, ha kincs is van de csapda is, az egyik nemet, a másik igent. Ha csak csapda, mindkettő nemmel válaszol. A játéktérrel átfogó keret négy sarkában egy-egy piros ékkövet láthatunk. Ezek akkor világítanak zölden, ha valami védelmünk van bekapcsolva: bal felső=tűz, jobb felső=elektromosság; bal alsó=hideg, jobb alsó=méreg. A nagy lila ékkőre clickelve a menüablakot hozhatjuk be, ahol kikapcsolhatjuk a zenét, Fx-eket, kiléphetünk DOS-ba, betölthetünk, illetve automatikusan menthetünk (save: game), vagy egy új helyre menthetünk (save: as).

A képernyő jobb felső sarkában lévő Might and Magic feliratra clickelve egy automata-térkép tűnik elő, ami a bejárt területeket térképezi fel, ha van térképész űrge a csoportunkban, illetve ha be van kapcsolva a Wizard eye varázslat, ami azokat a területeket is bemutatja, ahol nem jártunk.

Az ikonok kalandozás közben:

Nyíl (s): ha van íjász a csapatunkba, akkor lövöldözhetünk

Varázslás (c): akkor varázsolhatunk. Válasszuk ki azt a karaktert, akivel varázsolni akarunk, majd a New (n)-nel új varázslatot választhatunk (ilyenkor egy kis listából választhatunk, a varázslat neve mellett fel van tüntetve, hogy hány varázspontot/ékkövet igényel az adott varázs), illetve a Cast (c)-vel elűsüthetjük a kiválasztott varázst.

Pihenés (r): a csapat alszik 8 órát, ha nem zavarják meg őket. Ha felébresztenek alvás közben nem mindenki kel fel. Ekkor kell használni az Awaken varázslatot, aki felkelti embereinket.

Rugós (b): Az előlso két karakterünk rugdos előre. Ajtókat, falakat lehet így bezúzni.

Nagy X (d): Valakit kizárni a csapatból.

Pergamen: A kalandjainkat tekinthetjük meg itt. A Quest items-re clickelve a kalandjainkhoz, küldetéseinkhez szükséges tárgyainkat láthatjuk, a Quest-re kattintva az éppen érvényben lévő küldetéseink rövid leírását olvashatjuk, s az Auto Notes alatt a kép által feljegyzett szavakat, a helyszínek koordinátáit olvashatjuk. Ez igen hasznos, főleg ha mi elfelejtünk feljegyezni egy fontos kódszót.

Térkép (m): Az automata térkép lekérése, rajta koordinátáink, s a hely neve, ahol vagyunk.

Homokóra (i): A dátumot, időt tudhatjuk meg.

Jegyzetlap (q): Gyors infó a csapatról.

Az ikonok harc közben:

Kardok (f): az aktuális figura fegyverével csap a kiválasztott ellenfélre.

Varázslás: lásd előbb.

Emberke és kard (a): mint a kardoknál.

Üvegse (u): használhatjuk az aktuális karakternél lévő tárgyat.

Futó ember (r): menekülés.

Pajzsos ember (b): védekezés.

Két párhuzamos kard (o): gyors harc. A figurák mindent maguktól csinálnak = nulla élvezet.

Homokóra (i): lásd előbb.

Jegyzetlap (q): meglepő fordulat! lásd előbb!

Amikor harcolunk az ellenfeleink sebessége és embereink gyorsasága fogja eldönteni, ki mikor következik sorra egy körben.

Most lássuk az utolsó informatív elemet a képernyőn: ez a karaktereink arcképe (összesen 6). Ha alszunk, lecsukódik a szemük. Ha mérgeztettek, abban az esetben eltérül a tekintetük, egyszóval elég kifejezőek, ha valami baj van. Az arcképek alatti kis ékkő jelzi, hogy milyen állapotban van a karakter: ha zöld, életerejére a maximum, ha piros, akkor vérszenes, kevés, és kék esetén elájult. A sárga egy közbülső állapot. Ha valami csoda folyton több, mint a maximális, akkor ezüst színű a kő. Ha rádickelünk egyikük arcára egy kis infót kapunk az illetőről.

Tulajdonságok

Mgt: Erő **Int:** Intelligencia **Per:** Bölcsesség **End:** Egészség **Spd:** Sebesség

Acy: Célzóképesség **Lck:** Szerencse **Age:** Évek száma **Lvl:** Szint

AC: Védettség (minél nagyobb, annál jobb) **HP:** Életerőpontok

SP: Varázspontok **Resis:** Védettség különféle természeti erők és elementálok ellen.

Skills: Tudományok száma. **Awrds:** Érmek, papírok.

Experience: Tapszatalati pont, gondolom mindenki tudja, hogy x összeg szükséges a karakter szintlépéséhez. **Party Gold:** A csapat aranya

Party Gems: A csapat ékköve (egy-egy varázslatokhoz szükséges)

Party Food: A csapat kajája (figyeljünk rá, a kocsmából mindig pótoljuk)

Az Exch-el két ember elhelyezkedését változtathatjuk a csapatban (előre kerüljenek az erősek, hátra a gyengébb varázslók). A Quick-el egy gyors infót kérhetünk a csapatról, az Exit-tel kiléphetünk, s az Item-mel az aktuális ember tárgyait vehetjük szemügyre. A tulajdonsági pontok sajátossága, hogy határuk a csillagos ég.

Inventory

Ekkor a képernyő felső részében olvashatjuk a tárgyak nevét, s ha valamelyik tárgy mellett egy kis jel is szerepel, akkor az azt jelenti, hogy éppen viseljük is azt. A különféle felszerelések közül a következő módon választhatunk:

Weap: Fegyverek **Armor:** Páncélok **Acces:** Kiegészítő felszerelések

Misc: Varázstárgyak **Equip:** Egy kiválasztott tárgyat viselni (ha a tárgyra kattintunk a színe zöldre válik.) **Rem:** Egy kiválasztott tárgyat letenni a kézből

Disc: Egy kiválasztott tárgy eldobása. **Quest:** U.a. mint a kalandozás ikonok között a pergament.

Amennyiben a varázstárgyakat választjuk ki, azokat nem lehet viselni vagy nem viselni, hanem Use-zal használni lehet őket.

Tudományok

Thievery: Tolvajlás **Swimmer:** Úszás **Pathfinder:** Ösvénykeresés

Mountaineer: Hegymászás **Cartographer:** Térképezés

Direction Sense: Irányérzékelés, az automata térképen a nyíl mutatja, merre tartunk. **Spot Secret Door:** Rejtett ajtók érzékelése **Danger Sense:** Vesztélyérzet.

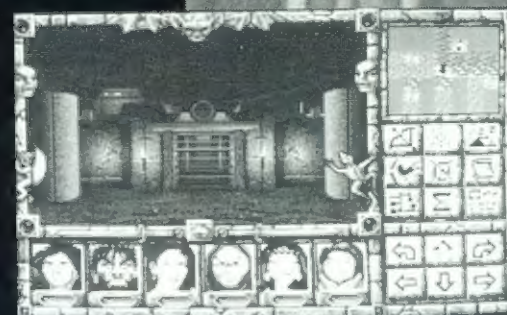
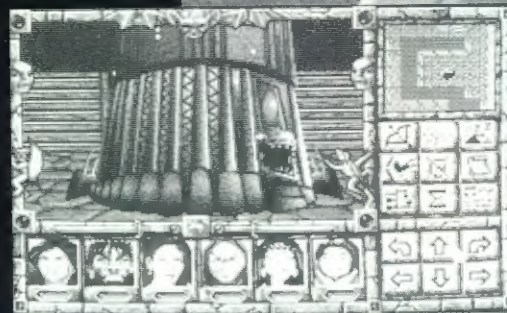
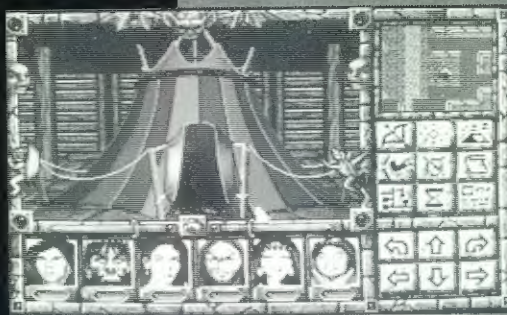
Karaktergenerálás

Karaktert készíteni úgy tudunk, ha betérünk a város kocsmájába, s a Sing in felírra clickelünk. Ekkor a következők társulnak elénk: a képernyő bal alsó részén helyezkedik el figuránk arcképe, amit a nyílakkal változtathatunk, illetve a Race pont alatt olvashatjuk a fajtát, a Sex alatt a nemét, és a Class alatt pedig az osztályát. A M&M-ben nincsenek olyan erős fajták és osztályok megkülönböztetettségek, mint az igazi AD&D-ban, tehát minden faj lehet bármi.

A képernyő közepe táján elhelyezkedő ikonokkal változtathatjuk a véletlenszerűen kidobott tulajdonságokat (Roll), felvehetjük lemezre a karaktert (Create), illetve kiléphetünk a generálásból (Exit). Ugyancsak középtájt találhatók a karakter tulajdonságai, melyek véletlenszerűen jönnek ki. Maximum 21 lehet egy tulajdonság a kezdésnél. A képernyő jobb alsó sarkában az illető karakter tudományait olvashatjuk (ez fajtától és osztálytól változó). A jobb felső részen választhatjuk ki a karakter osztályát. Hogy mit választhatunk, az a tulajdonságoktól függ, minden osztály eléréséhez szükség van egy minimális érték elérésére.

Osztályok

Knight: Lovag, a legjobb harcos a játékban. Bármilyen fegyverzetet és páncélt viselhet, varázsolni nem tud, az életerőpontjai magasak a legnagyobbak. Alapban van egy Armsmaster tudománya, s így nagyobb ütésekre képes a többiekénél (feltétel, hogy az Mgt nagyobb legyen 15-nél.)



Paladin: Jó harcos, de gyengébb a lovagnál. Ő is bármit használhat, de életerőpontjai a Lovag alatt maradnak. Papi varázslatokra képes. (Feltétel, hogy az Mgt, Per, End nagyobb 13-nál.)

Archer: Íjász, jó ha van a csapatban, hisz már messziről is tudjuk lövöldözni az ellenfeleinket. A Chain Mail-nál nem viselhet nehezebb páncélt, s pajzsot egyáltalán nem. A varázslói varázslatok megtanulására képes. (Feltétel, hogy az Int, Acy 13-nál nagyobb.)

Cleric: Papi, harcosnak nem az igazi, de varázslatai miatt feltétlenül szükséges a csapatba. Nem használhat lő-, és éles fegyvert. Splin mail armort vagy könnyebb páncélzatot viselhet, varázspontjai a Paladin duplája. (Feltétel, hogy a Per 13 vagy nagyobb.)

Sorcerer: Varázsló, harcosnak gyenge, de igen erős varázslatai vannak. Csak csuhákat viselhet, tört vagy botot használhat. Varázspontjai az íjásznak a duplája. A térképezéshez ért. (Feltétel, hogy az Int nagyobb legyen 13-nál.)



Robban: Robló, harcosnak nem a legjobb, nem viselhet a Chain mail-nál nehezebb páncélt. Egykezes fegyvereket használhat, varázsolni nem tud. Tolvajlasi képességgel indul, s nagy hasznunkra válhat ajtók nyitására. (Feltétel, hogy az Lck 13-nál nagyobb.)

Ninja: Jó harcos, de csak Ring mail vagy könnyű páncélt viselhet, s pajzsot nem. Szinte minden fegyvert használhat, varázsolni nem tud, tolvajképességekkel indul. (Feltétel, hogy az Spd, Acs nagyobb 13-nál.)

Barbarian: Olyan jó mint a lovas, egyedüli hátránya, hogy a Scale mail-nál nem viselhet nehezebb páncélt. (Feltétel, hogy az End legyen nagyobb 15-nél.)

Druid: Gyenge harcos, csak könnyű fegyvereket és páncélokat viselhet. Mind a papi, mind a varázslói varázslatokat ismeri némi korlátozással, s kétszer annyi a varázspontja, mint a Rangernek. (Feltétel, hogy az Int, Per nagyobb 15-nél.)

Ranger: Erdőjáró, jó harcos. Szinte minden fegyvert és páncélt viselhet, és képes mind a papi és varázslói varázslatok megtanulására. Ösvénykereső tulajdonsággal indul. (Feltétel, hogy az Int, Per, End, Spd 12-nél nagyobb.)

Fajok

Humans: Ember, alapon tud úszni, a varázslatok ellen picit ellenálló.

Elves: Elfek, magasak, ismerik a mágiát, jó varázslók. Ellenállóak némely varázslattal szemben. Hátrányuk, hogy kevesebb az életerepontjuk a többi fajhoz képest.

Dwarves: Picikék, néhány varázslat és mérge ellen ellenállóak. Jók tolvajoknak és lovagoknak. Megérik a titkos ajtókat.

Gnomes: Gnómok, jók varázslóknak, egyedüli hibájuk alacsony életerepontjuk. Veszélyérzéssel rendelkeznek.

Half-Orc: Fél orkok, kifejezetten harcosoknak jók csak, de annak nagyon.

Tippek a kezdéshez

A játék kezelése ezek után könnyen elsajátítható lehet mindeki számára, úgyhogy nézzünk néhány induló tippet. A játék Castevew-ből indul, ahol egy öreg gyógynövényárús hölgy ránc bizza az intrából már ismert elveszett varázsgömböt. Feladatunk ezt eljuttatni Ellingerhez, akinek a tornya valahol itt van a városban. A városban 5 fontos helyszín van, ahová a játék folyamán sokszor vissza fogunk még térni. Ez a kocsmák (Tavern), ahol pletykákat hallhatunk, illetve felmenve a lépcsőn vásárolhatunk kaját (Food), ithatunk (Drink), lophetunk, s ugyancsak pletykákat hallgathatunk. Szintén itt van "Sing in", amivel a karaktergenerálósba léphetünk be. A templomat a város főkapujával szemben találjuk, s ha valakinek valami baja van a csapattól, ide térjünk be, meggyógyítják némi ellenszolgáltatás fejében (Heal). Adakozhatunk is (Donation), s ha valamelyik karakterünket megátkozták, annak a fejtől eltávolíthatjuk az átkot (Uncurse). A Bankban helyezhetjük biztonságba pénzüket és értékeinket alacsony kamaton. Az Ogre Foundry-ban vásárolhatunk (Buy), eladhatunk (Sell), azonosíthatunk (Ident), javíthatunk (Fix) fegyvereket, páncélokat. Az itt bejelentkező menü nagyon hasonlít a inventory-ra. A Tag's Train-ben léphetünk szintet karaktereinkkel némi zseton ellenében. A Black'O Magic szaküzlet kifejezetten a varázslatok eladására szakosodott. Itt infókat kérhetünk egyes varázslokról, illetve megvásárolhatjuk azokat. Lényeges, hogy mielőtt bemennénk vásárolni, fel kell irakozni a portán, s ez 50 aranyba kerül.

A mindig fontos helyszíneket leírtam, most jöhetnek a különféle sztorikhoz tartozók. A játék felépítését tekintve kifejezetten kellemes, ugyanis van egy fősztori, s kisebb kalandok. Ezeknek a kalandoknak látszólag semmi közük a fősztorhoz, de gyakran találunk meg egy-egy kisebb kaland folyamán olyan tárgyakat, melyek nélkülözhetelenek a továbbjutásban. Na de nézzünk néhány kalandocskát az elejéről, Castelvewban. Valahol a város utcáin egy sátorban él egy térképész, akinek tévedésből bebörtönözték a testvérét. Ha kiszabadítjuk, kapunk egy térképet valami kincsről, s némi tapasztalati ponttal is gazdagabbak leszünk. A városnak van egy "kincses-része", ahol minden fa mögött aranyat és ékkövet találunk, s ugyancsak erre található két szoba, 9-9 láddal. Az egyikben 1-9-ig vannak beszámozva a ládák, s sorban kell lecsukni őket (XP). A másikban először nyissuk ki valahogy a külső nyílcat, s ha mind nyitva vannak, akkor jöhet a középső 9. Figyeljünk arra, hogy némelyik láda nyitásakor egy másik bezáródik!

A helyi polgármester (ő is egy sátorban lakik) megkér, hogy verjük le a város nyugati részében randalírozó goblinokat. Ha egy kicsit életrekapott a csapat, látogassunk el ide, s a Goblin vezért hívjuk ki csatára (kétszer a második válasz). Itt egyébként szert tehetünk 3 energia lemezre. A változatosság kedvéért ismét egy sátorban ülő emberkének teszünk szívességet: egy hölgy valahol a városban megkér minket, hogy hozzuk vissza a csatornarendszerben lakó patkányoktól a nyakláncát. Ha lemegyünk, találkozhatunk egy öreg varázslóval, aki nem engedi, hogy kinyissuk a ládáját... persze ez minket nem zavarhat. Egy kicsi harc után miénk lehet a láda értékes tartalma. Amikor elérünk a Patkány király lakhelyére, s kiirtottuk a népet, ithatunk az itt lévő hordókból. Igaz mérgezést kapunk, de az egészségünk 5-tel növekszik örökre. Ha van pénzünk, érdemes inni belőle, bár következő állomás egyértelműen a templom. Miután visszaadtuk a nyakláncot a hölgynek, egy kulcsot ad cserébe Ellinger tornyához, amibe ezután bemehetünk. A kapuban egy tükrös fogad, s kérdésére a második választ nyomjuk. Egy kellemes labirintusba jutunk, ami tele van kapcsolókkal, mindenestre a lényeg a második emeleten van: az itt lévő rácsos kapukat kinyitva (tapasztalatom szerint ez csak a tolvajok sikerülhet) bejuthatunk Ellingerhez. A kérdésre, hogy kihez jöttünk, feleljük a tornyó gazdájának nevét, majd Ellingerrel beszélgetünk el. Megtudhatjuk, hogy a birodalom néhány részét - beleértve Kalindra kastélyát is - Almar áthelyezte egy másik dimenzióba, s a visszahelyezésre szükség van 20 energialemezre. Ot lemez elegendő egy negyedének a visszaállítására, tehát ilyenek után kell majd cipelnünk. Egyébként ugyancsak a toronyban találhatunk egy rakat értékes csizmát, s két könyvet, melyekbe beleolvassuk 20-szal nő az elektromosság és tűz elleni védelmünk. A toronyból egyébként kijuthatunk a felhőkre, ahol simán mászkálhatunk, bár érdemes bekapcsolni a lebegés-varázslatot, mert könnyen leléphetünk az "ürről". Egy lejáron lemenne szert tehetünk a Nyugati torony kulcsára.

Ha elhagyjuk a várost, a város kapuja előtt egy tolvajtól vásárolhatunk 1000 aranyért egy hamis belépőt. Feltétlenül tanulj meg minden szereplőnk úszni (a városban valahol van egy úszómester), mivel találunk valahol egy hajóroncsot, ami rengeteg értékes cuccot tartalmaz. A várostól észak-nyugatra van egy bánya, melyben sok-sok értékes ékkőre lelhetünk. Emitt van a barbárok tanyája, akiket leverve tekintélyes fegyverkészlet birtokosai lehetünk. Errefelé még kapunk néhány kisebb küldetést: egy öreg valami emerald-közt küld el minket, egy vándor megkér, hogy írjuk ki az orkokat; találhatunk még kutakat, melyek időlegesen megnövelik tulajdonságainkat, stb. Tehát a nagy kalandok csak most kezdődnek, s egyre agresszívabb ellenfelekkel találkozhatunk.

Végül, utolsó gyanánt, az M&M 5-höz csak annyit tudok még hozzáfűzni, hogy irtó klassz. Pergő játékmenet, áttekinthető játéktér, egyszerű kezelés. Mindenkinek melegen ajánlom, hogy hűsöljön vele ebben a nyári kánikulában.

Koronczai Gáspár

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|-------------------|------------|-------|------|
| GRATIA | 95% | | |
| HANG/ZENE | 88% | | |
| JÁTSZHATÓSÁG | 91% | | |
| ÖSSZTARTÁS | 93% | | |

Bár számomra a PC a favorit, most egy játék erejéig mégis átnyergeltem Amigára, hiszen sajnos a program egyenlőre csak ezen a gépen ismert. Sajnos, mert az Amiga töltőgetése a megszokott sebességhez képest vánszorgásnak tűnt (ezt az érzést csak tovább fokozta a programozók baklövése, ugyanis a lemezműveletek nagy részét koromsötét monitor előtt kell kivárnunk). Cserébe viszont remek grafikát, új ötleteket, jópofa figurákat, egyszerű és kényelmes kezelést kapunk, ami egy sportjátéknál alapvető szempont. A hangokról, azonban már semmi jót nem mondhatok. Az Amiga szinte kimeríthetetlen lehetőségeinek fittyet hányva a program szerzői egyszerűen 'fehér zajjal' pótolják a közönséget, s intéznak támogatást dobhártyánk ellen.

A játékban egyébként tíz, többnyire atlétikai (ezek közül csak a két úszás kivétel) számot találunk. Egyszerre akár négyen is versenyezhetünk vagy gyakorolhatunk, ahogyan azt már e stílusban megszoktuk. A legegyszerűbb versenyszám szokás szerint a síkfutás. Itt száz méteren keresztül kell győződnünk a tűzgombot, s ez után még az a pár perc töltőgetés közbeni pihenő is jölesik.

A súlylökés kísértetiesen emlékeztet az előzőre. Bár ehhez nem kell nekifutni, az indító tűz után be kell lőnünk a dobás szögét, majd egy újabb tűz következik, s már repül is a nehéz golyó. A végére maradt még három ugrószám (rúd, távol és hármasugrás), melyek kezelését mindenki könnyen kitalálhatja, aki figyelmesen elolvasta az eddigieket, úgyhogy ez legyen házi feladat. Gondolom az öreg rókák már csak legyintenek: "Na, már megint egy olimpia!" és igazuk van, hiszen a játékban nincs semmi új. A programozók menségére mondom, hogy ezt a "semmi újat" elég szépen készítették el, ezért érdemes megnézni. A kezdő játékosoknak viszont felcsillanhat a szemük, hiszen a műfaj átlagán felüli programot vehetnek kezükbe. A bevezető képek, a grafikák ugyanis jó szórakozást ígérnek, s ezt még a hangok sem tudják elrontani, hiszen azt ki lehet kapcsolni.

A gátfutásban már ennél valamivel több fantázia van. Itt ugyanis a nagy rohanás közben a gátak átugrásához jobbra kell húznunk a kart, s ez a művelet hihetetlen összpontosítást igényel. A monoton versenyszámok közül az utolsó az úszás. Ebben emberkénk az előzőkhöz hasonlóan a tűzgombra rajtol, majd ütemes karcsapásokkal (joy jobbra-balra) gyűri le a távot. Mindegyik számban a jobb alsó sarokban látható csík jelzi a hátralevő métereket.

Ha már kellemesen bemelegítettünk, jöhet egy pár kényelmesebb és technikásabb játék. A magasugrásnál

először a kar tologatásával a kezdőmagasságot kell beállítanunk, majd a tűzgomb lenyomása után jöhet a roham. Ehhez egyszerűen toljuk előre a kart, s ugrórként mint a szélvész, száguld és kanyarodik a lécc felé. Ezután már csak a tűzgombot kell a megfelelő pillanatban lenyomnunk és némi sopánkodás után indulhatunk is második vagy harmadik kísérletünknek.

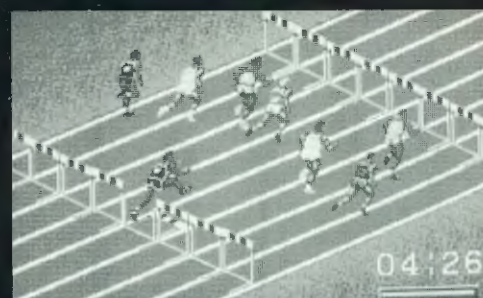
A gerelyhajításnál szintén a roham határoz meg mindent. A nagy sebesség elérése érdekében húzzuk tehát balra a kart mindaddig, amíg a nekifutó végére nem érünk (a jobb alsó sarokban látszó csíkot kell figyelni). A megfelelő időben a tűzgomb lenyomásával kezdhetjük meg a dobást, melynek szögét a kar fel-le tologatásával tudjuk

beállítani. Természetesen akkor érhetünk el jó eredményt, ha minél gyorsabban és 45 fokra minél közelebb dobjuk el a gerelyt.

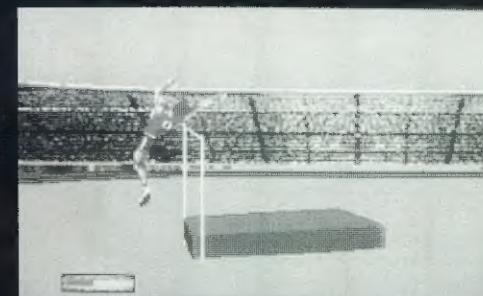
A súlylökés kísértetiesen emlékeztet az előzőre. Bár ehhez nem kell nekifutni, az indító tűz után be kell lőnünk a dobás szögét, majd egy újabb tűz következik, s már repül is a nehéz golyó.

A végére maradt még három ugrószám (rúd, távol és hármasugrás), melyek kezelését mindenki könnyen kitalálhatja, aki figyelmesen elolvasta az eddigieket, úgyhogy ez legyen házi feladat. Gondolom az öreg rókák már csak legyintenek: "Na, már megint egy olimpia!" és igazuk van, hiszen a játékban nincs semmi új. A programozók menségére mondom, hogy ezt a "semmi újat" elég szépen készítették el, ezért érdemes megnézni. A kezdő játékosoknak viszont felcsillanhat a szemük, hiszen a műfaj átlagán felüli programot vehetnek kezükbe. A bevezető képek, a grafikák ugyanis jó szórakozást ígérnek, s ezt még a hangok sem tudják elrontani, hiszen azt ki lehet kapcsolni.

Temesvári Tibor



| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|-------------------|----|------------|------|
| GRAFIKA | | 88% | |
| HANG/ZENE | | 70% | |
| JÁTSZHATÓSÁG | | 71% | |
| ÖSSZEHATÁS | | 72% | |



SUPER SPORTS CHALLENGE

576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM



NOBBY THE AARDWARK

Miközben a C64-as az utolsókat rúgja, amikor a legnagyobb cégek is csak néhány ezer darabos eladásokkal számolnak világszerte, akkor a THALAMUS gondolt egyet és egy, a régi idők idéző játékkal lepte meg a nagyzérdeműt. Várható volt, hogy amiben a Thalamus kaza benne van, az nagy durranás lesz, mint például a Croatures, a Armalyte, Hawkya volt annak idején. Most itt az új sztár: Nobby, a falánk hangyász. Régen nem született hasonló kaliberű mázskalós játék C64-ra, mind a grafikáját, mind a hangulatát tekintve. Végre egy teljes játékot kapunk a pénzünkért, aminek van introja és megnyerése is, és ami a kettő között van, az is fergeteges. Számítalon könnyűfe-



lencsés, ami a móciájú állatoktól körül az utunkba, ami igen rügs és nagyon változatos. Ha jobban körbetekintünk a játéknál, látni néhány infót. Antophia, mint a nevének első három betűje is mutatja, az ígért földje egy hangyász számára, ahol szalpos, kővel izeltlábúak nyüzsgenek mindenhol. Ide igyekszik dorombolni az orrmányosunk, hogy nyakig elmerüljön a földi gyönyörökben. Addig azonban 8 pályát kell végigjártatnia velünk együtt. Hogy egy kicsit megkönnyítsen a dolgunkat, néhány apró tippet olvashatunk a pályákról előbbiakban.

Amerika 1951 AD

A kis hangyabolygokból ki lehet szögrázni a hangyákat, amik azon túl, hogy pontot érnek, ramok lövedékekül szalognak a rápködő keselyűk, a futkosó hárcsók és a gonoszakodó kacsák ellen. Minden egyes ameliten futkosunk addig egy irányba, amíg a szem előtt; majd ezután ugorjunk feljebb egy szintre, és folyamatosan haladjunk felfelé. A legfelső ameliten egy vasútvonalat találunk egy



simutóval, amire pattanjunk fel és hajtjuk meg mint a szélvész. A maximális tempó (melyet a felül feltűnő sebességmérő óra jelez) ahhoz kell, hogy a sim végén lévő szakadékon átropogjunk az ott lebegő léggömbre, amely a következő pályára repít bennünket.

Skyworld 1951 AD

Ezen a pályán a léggömbbel kitartón jobbra kell haladni. Ahol ez nem lehetséges, ott kitárhajunk fel/le, de soha ne induljunk el tartósan a másik irányba. Vigyázzunk a köpködő égyókra, a hegyes lüskékre és a futkosó hangyókra, mert nem érhetnek sem a lufihoz, sem a kosarához, mert kibálik azt. A pálya jobb szélén egy ACME feliratú ládikát találunk, amit felvéve egy bagoly kikapukasztja a lufinkat és mi a vízbe pottyanunk.

Underwater Section

A legegyszerűbb pálya: kalimpálunk egyre lejjebb a víz alatt, amíg a tülajon horgonyzó tengeralfárjárót el nem érjük. A levegőnk véges, ezért sebesen tempózzunk, ne simogassuk meg a halakat, és a fekete lyukakban pislogó szemmel nézzük ki körülük.

Atlantis 340 BC

Ismét egy könnyű pálya: nincs más dolga, mint folyamatosan jobbra haladni és körülnézni a tómadó halakkal, tengeri csillagokkal és lévárrakkal való testi kapcsolattal.

Atlantis Cry 340 BC

Haladjunk addig jobbra, amíg jobbra, majd lefelé indulva keressük meg azt az óknojárat, ahol lefelé vezető sziklák jelzik a haladási irányt. Itt nyugodtan essünk le, majd keressük meg jobbra, onnan fent az ACME

dobozát, ami után közvetlenül ott áll az árhajó, ami a Mars felszínére repít bennünket. Érdekes különös figyelmet szentelni a lépogatókba: bűjt három sprite-nagypáncs hangyáknak, mert kivételesen járhatnak le.

Mars Space Station

Itt az a pálya, ahol csak a vélszörénység segít, egyenlőre vagy kitérjedést, hogy lehetetlen pontosan bejutni az ACME helyre. Játékszámát érdekesen



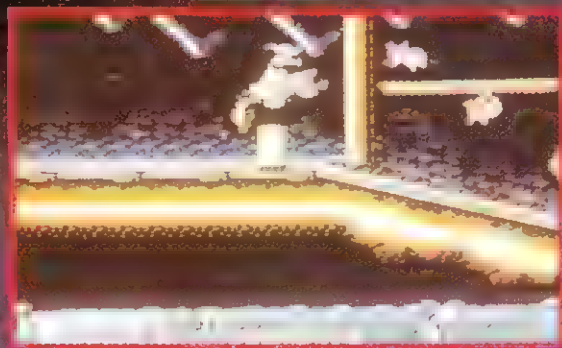
fogadni: lépkedjünk jobbra a felszínen ameddig csak lehet, majd lefelé haladva eljutunk egy olyan alagútba, ahonnan csak balra lehet menni. Ezen kell végignyomulni, amíg a ládikát meg nem találjuk. Ne féljünk a nagyobb szakadékoktól se, hiszen a gravitáció olyan kicsiny, hogy kellően átteleghetünk felettük.

Space Station Labirinth

A feladat egyértelmű: keressd meg a kis kulcsot, majd az EXIT feliratú kijáratot. Szintén amolyan "próba, szerencse"-pálya, hiszen annyi előgazást kell bejárni, hogy csak győzzük idegekkel és kitarálással.

Abandoned Ore Refinery

Igyazi csomoge az utolsó szint. Egy csillábon utazva kell a marha messze elhelyezett ACME-t felszedni. Tövis-töve zavaró mellékvágányokkal, kiszámíthatatlan időkben és helyen előbukkanó guruló kővekkel, hatalmas szakadékokkal. A csillábon le tudunk guggolni, és így teljesen immunissá válunk a repedő denovákkal szemben. A rebogó kőveket is csak ebben a testhelyzetben tudjuk kiléni, ha dinamittal megsemmisítjük őket. Egy követ kétszer



kell eltalálni utána, hogy felrobbanjon. Az utolsó nagy akadály, egy extra méretű és sebességű szikla úgy tudjuk pályára zúzni, ha amint felvesszük, megdobjuk dinamittal, majd rögtön hátrálásba kezdünk, aztán ismét dinamittal ismét felrobbanva, visszaugratunk egy szakadék felé a sziklával. Nem könnyű manőver, de megoldható. Ebben a pályában az a legszemtelőbb, hogy minden egyes reméléskor előrel kell haladni az útjában. Micsoda kihívás, de az a jó benne.

A megnyerés igen tanulmányos, ugyanis a "ki a kicsit nem lécsüli, a nagyot MEGÉrdemli" elvra épül. A torka

| ÉRTÉKELO | PC | AMIGA | C-64 |
|------------|----|-------|------|
| GRAFIKA | | | 96% |
| HANG/ZENE | | | 92% |
| JÁTSZMÓDOK | | | 91% |
| ÖSSZEHATÁS | | | 95% |

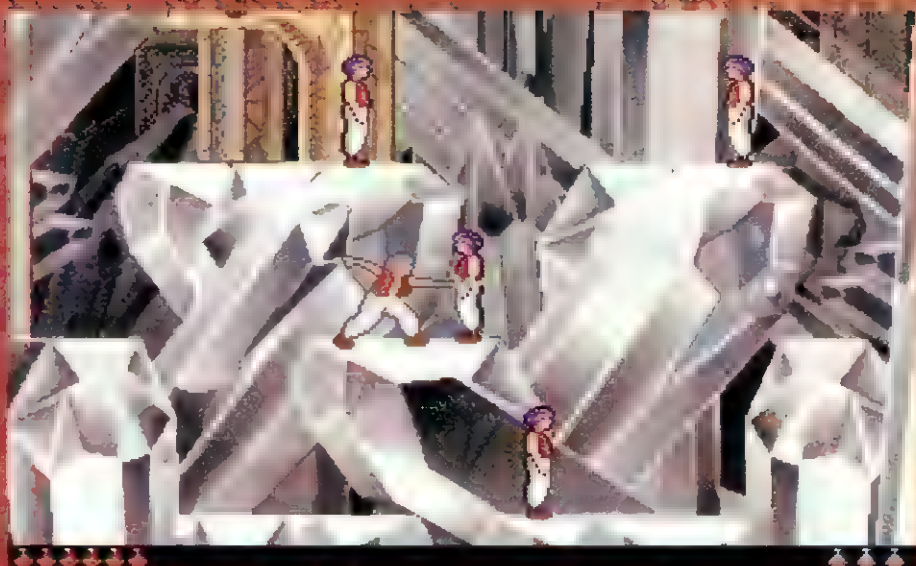
hangyaszámát nem lehet megdönteni a világtörténelemhez hangyák, ezért a játékban a hangyák száma mindig 1000. A játékban a hangyák száma mindig 1000.

szépek.) Törünk vissza oda ahol kezdtünk az útunk, honnan beba hódolva eljutunk a váratlan egykori trónszobába. Itt egy kifűző kardot találhatunk, melyet vagyunk is megunkhoz. A kardhoz hozzájár, ezennel elvesztjük észlelhetőséget és látomásaink lesznek. Egy nő jelenik meg előttünk; akiről kiderül, hogy az anyánk, és hogy valaha annak a gyönyörű palotának az őrnője volt, a kard pedig amit találtunk az apánké volt. A palotát és a szülőinket azért örök posztították el, s mivel mi vagyunk az egyetlen túlélő, anyánk azt kéri tőlünk, hogy álljunk becszét értük. Miután felébredünk, beba tévezhetünk a pályáról.

Az új pályára megérkezve mindig csak beba: megunk, majd ahol egy kárpányon belül két szinten is folytatódik az út, egyelőre csak az első szinten haladunk. Egy idő után kiderül a sivatagba, ahol az egyik szikla mögé elrejtve van egy extra életet találhatunk. Fúszunk vissza oda ahol fel tudunk kapaszkodni a felső szintre, s most felül haladunk évtelen, majd ugorjunk a sivatag szélén található kőszobor hátrá. A kő akkor megalovonódik, és elvissz minket egy hatalmas templomba. Innenél fogva egy újabb dolgot is csinálhatunk, nevezetesen kiléphetünk a testünk ből (ide-oda forgolódva): Ez jelentősebb jó szórakozás, mivel ilyenkor bárkit lakúzhathatunk, mi azonban sérthetetlenek, és észrevehetetlenek vagyunk. Ezen kívül nyugodtan elmozdithatunk pl. a zárt kapukon is. A dolog egyelőre szórakozás, hogy a kilépés nyelk élet-palackunkba kerül, így lát nem kimerül hogy bárki is túl sűrűn használja ezt a lehetőséget. A templomot sok helyen harcosok fogják védni, melyek közül néhány igen csak jóleskedik a kard-forgatásban. Azonban ha sosem kerülünk két fűz közé, s nem lépünk túl közel a harcosokhoz, a védekezés-támadás-technikával egyik ellenfél sem fog gondot okozni. A templom első pályájának megoldásához ezt használni nem is kell, túl sok megerőztet, hiszen nem sokkal az előzőlét után elmozdithatunk a kijáratot nyitó kapushoz. Rögön ezt is megfigyelhetjük, hogy mirre van a kijárat, melyhez egy kis körültekintően juthatunk el: Itt még azt említeném meg, hogy ha nem mindjárt a kijárathoz sietünk, hanem elkalandozunk beba, újabb extra palackhoz juthatunk.

A második pályán egy jó darabig csak egy évtelen beba haladni s közben - persze a csapdát alkorülve - ismét egy extra palackkal gazdagodhatunk. Később mikén évtelenek beba és sikerül még átészszunk a lecsúszdó kapu alatt, egy újabb kaput találunk, melyhez elég nehéz bejutni időben. Azt javasolom, miután kinyitottuk a kapucskaját azonnal ugorjunk beba, így ugyan nem megajavaszóság érde, de beba lesz idek tértől. Ennek a pályánál még két dologra hívom fel a figyelmet. Az egyik, hogy ahol csak egy harcossal kellett megküzdenünk, a plafonról beba a második állapunk nem szabad semmiképp leessni, mert ha ráesik a kapucskajára, örökre lezárja a visszautat. A másik dolog az, hogy a kijárat kapucskaja előtt van egy látszólag érdektelen kis helyiség. Ez azonban nagyon is fontos, mivel ha beugrunk, leszakítunk a fűső kammban lévő kölpöt, s így ott majd lesz idek lecsúszdó a kapucskajához még mielőtt széltranszírozna minket a csapda. Ha tehát sikerül megésszni ezt a pályát, állítom a nehezen már látottunk.

A harmadik pályának van egy borzszóan egyszerű megoldása, csak arra kell vigyáznunk hogy ne a sziklák



is megunk elől a kaput. Tehát az útvezető a kezdési pontunk ki beba, s ereszkedünk le. Innen most már csak beba kell haladnunk egészen addig, amíg egy zárt kapuhoz ütközünk, előtte egy zártan bugybarakoló palackkal. Próbáljuk meg felhajítani a palackot, akkor azonban egy kis szellem nyelk ki beba, s mielőtt isztyitna minket a kijáratot.

A negyedik szint is elég könnyűre sikerült, hiszen egyfolytában csak beba kell haladnunk. Gondot okozhat legfeljebb az fog, hogy az egyik kapu elég észrevehetetlen a hatalmas szobrok mögött. Ha pedig ezt megtaláltuk, akkor a következő kapuhoz nem fogunk sosem időben odaérni. A tennél-telét: az utunkon jövő harcost egy kell kinyitni, hogy ráessen a kapu kapucskajára. Később találhatunk még egy extra élet, ottira azonban ha szorosan a harcs szorít jöszszunk, már nincs szükségünk. A pálya végén végül megtalálhatjuk azt emélt jöttünk, a Lángos. Milyen hozzájárunk, felháradzszkodva közelítsük meg. Ha megtaláltattuk, már nyitva is állnak a kijáratok. Megint jöhet vissza; és vározzunk. Ismét lőhözra juttatunk, s utunk egyenesen Perzsiába vezet. A palota feljára érkeztünk. Ereszkedünk le, majd az utakon ha a Perzsiában Jaffar-ral futunk össze, ott nyomban el is várászt minket. Egy különös, elszord világos csapasszunk. Jaffar megajavaszóságához legutóbb, fűszegy élet-palackot kelt szükségünk. Ha az nem áll a rendelkezésünkre, a lakodálból leba, a dűldező-örítésként porzon ha csak leteszahatóság juthatunk plusz évtelenhez. Ha ismét megvan a szükséges eméltünk, indulhatunk a végül közelre. A sűkdeléltől jobbra, a kűstőlakról Jaffar még szórakozik velünk egy keveset, s negyedmögörre jelenik meg. Csúpjunk szét közelük hármát (melyek hátat fordítunk valamelyiknek), akkor a negyedik, az igaz Jaffar ottunk. Mészszunk innen fel, majd beba, ahol végül megtaláljuk a várászt.

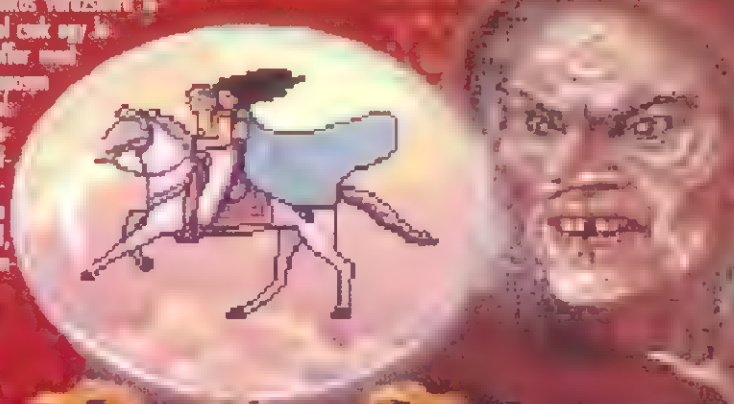
Eltelt hát a mi időnk, lapunk ki a testünk ből (Forgolódunk ide-oda a nyelkdelk eméltésűségig). A Lángos közönszhatón beba fűnyérben fog éssz, s két emélt eméltéssz fűszben gyűltos várásztára is szűnk képesek. Mivel csak egy is lehetőségünk van, s Jaffar most már nemkűlki fog, elapozni célózzunk a várásztára. Ha sikerrel jöttünk, végignézhethetünk amint beba elapoz, s a Harcs-nál, megzabaldolva a gonosz várásztól, felhárad és vége van.

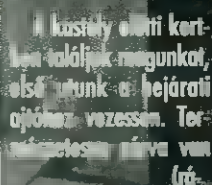


Itt a Harcsa palatában megújult beba: megunk. Ez a út a Harcsa már semmi sem egy a vározzunk. Jaffar harcsa szórakozás. A szűkdeléltől jobbra, a kűstőlakról Jaffar még szórakozik velünk egy keveset, s negyedmögörre jelenik meg. Csúpjunk szét közelük hármát (melyek hátat fordítunk valamelyiknek), akkor a negyedik, az igaz Jaffar ottunk. Mészszunk innen fel, majd beba, ahol végül megtaláljuk a várászt.

Várászt

| ÉRTÉKELO | PC | AMIGA | C-64 |
|--------------|-----|-------|------|
| GRAFIKA | 95% | | |
| HANG/ZENE | 89% | | |
| JÁTSZHATÓSÁG | 92% | | |
| ÖSSZEHATÁS | 93% | | |





kiléte, a megalkotás
 biztosított, megalkotó, az
 nek, Cék, a megalkotó
 a gondban, a megalkotó
 világot, a megalkotó
 helyszínek, a megalkotó



A világítótorony alsó
szintjén vegyük fel a
szőlőről a fapapucsot, s
bennet találhatók kulc
sajtósággal nyissuk ki

mire abból kifolyik a víz s megunkkal
menjünk az úras hortál (szép as kőbe egy-
nőnek). Menjünk vissza a házhoz s öntsük
bele az imént készített üve-

[illegible]

Prudente Kaspályoz
Dél-Franciaországba,
tengerpartra. A kastély
általólág - az örökségét
képezi. Dancice el is ment
a nem találtsunkit, s így
arvát helyre be. De hogyan
re főről mendez ponto
n? Állszonnlékezőünk
pár százny kapujában veszi
a traktort. Az ajtó előtt egy pa
áll, s nem hajlandó elhagyni
jelenlegi helyét. A kerítés mellett
álló traktort vizsgáljuk meg tüzele
sében: találunk benne egy akku
mulátort, s egy kis kocsiban egy
almanachot, és egy gyűlés
amint ezek mellett egy pipettát. A
kaszárnyában almozunk együnk el
tálcázott son-martalékot, és elker
ből a kasszából azt fogjuk is meg. A
láda mellett a jegyzet hagyott m
alunk, mely elárulja, de a kapu való
nem lehet bejutni. Mindenestől
a határát okiratt (biztonsági) a
dobókával töltött a kapu szor
egy dobókás a tulajdonosokba kü
vjunk ki egy kis savat az asztal
kapu lezáró klatra, mire az elme
od az útlefekt.

akkumulátorra, majd tessék a falról kivenni a portrét tartó drótot. Ezt a verkentyt (föld, melynek elektromágnesnek hívjuk) szedjük az akku-
mulátorra (pontosítók: most a földi akku-
mágnes). Most a dobóka segítségével előcsúsz-
tjuk a szörből, majd az elektromágnes segítségével
húzzuk ki a mi oldalunkra a falról. Így már sem-
mi akadályoz a bejutásban. Most vegyük fel a
vezetőt a falról, majd a drótot a biztosítékdobozról
húzzuk ki a biztosítékdobozt, vegyük ki a biztosíté-
kot a ragasztásdobozt, s a magántárgyat be-
tegyük be az alumíniumfóliánkat, s így helyezzük be
a kiesett biztosítékot a helyére. Ha ezekkel meg-
váltunk, vegyük el a fal mellől a rudat, s helyezzük be
a kályhára. Még két tárgy van itt, amit felszedhetünk
egy tűzhelykészülék, s egy hűsítő nyers a kályháról.
Menjünk vissza a vilámlátóruv

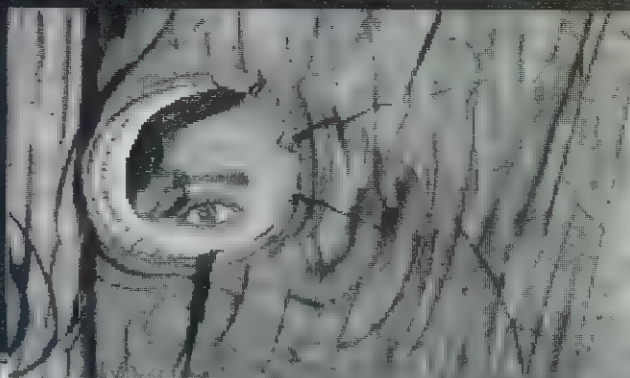
[illegible][illegible]

magasságról elérhetjük a gerendára helyezett üveget. Természetesen vegyük magunkhoz, s a dugóját kilöve találjuk el a gerenda legfetején gubbasztó oldó-sprayt, ami leesik elénk a földre. Most jöhet a láda: kattintsunk rá, s a hajón látott jeleket állítsuk be a gombok segítségével. A jelölések szinte azonosak, ami a hajón kord volt, az itt tör, ami ott ágyú, az itt pisztoly, ami ott ágyugolyó, az itt lőszer. Ha megvan a beállítás, nyomjuk meg a jobb alsó sarokban elhelyezkedő gombot, s a láda máris kinyílik, s mi egy darab üvegszál és egy feljegyzés birtokosai leszünk.

Most siessünk vissza a kastély kertjébe, s csavarjuk fel a csapra a lyukas slagot. Vízgáljuk meg közlelebbről, s tekercsük a lyukas részre az üvegszálakat. Ha meglennénk, öntsük le az üvegszálakat ragasztóval, s a slag ismét működőképes. Fogjuk meg a végét, s tegyük be a mellettünk lévő víztárolóba, s nyissuk meg a csapot. A feltöltődött tároló egy dugót is felhoz, ezt tegyük el, majd irány a világítótorony alja, ami a tengerpartra vezetne, de le van zárva egy vaskapuvval (itt nyitottuk meg a vízelzárót). A jobb oldalon valamit benőttek az algák... Tegyük a következőket: a maróval marjuk le az algák egy részét, majd az üvegszálunkunkkal kaparjuk le az algákat a köről. Előtűnik egy kis üreg. Fújunk az üregbe egy kis oldó-sprayt, majd tegyük bele a sütőnyársat. Gondolom ezután egyértelmű, hogy meg kell forgatni azt. A forgatás eredménye nem marad el: a vaskapu elhúzódik, s szabad az út a tengerre. A parton álló csónakból merítsük ki a vizet a fapapucs segítségével, s a csónak fenekén tátonga lyukba tömjük bele a zseb-kendőnkét. Persze az még nem elég, fogjuk meg a dugónkat, s nyomjuk azt is bele... Nincs más hátra, mint elővenni az evezőt, beugrani a csónakba, s irány a nyílt víz (Doralice kiteszi a hordót és a tűzoltókészülékét a partra)!!!

A tenger sok meglepetést rejtogat: cápákat, viharokat, kalózkodókat, zátonyokat, sziklákat... igen sziklákat! Szegény Doralice-nak sikerült is telibekapnia egyet (de hát mit várhatunk egy nőtől?). Rövidke úszás után egy parti kalyibában kötünk ki, ahová belépve halottí csand fogad. Nyissuk ki a szekrényt, s egy üveg zöld fűszerolaj tulajdonosai lehetünk, s még egyszer átkutatva egy üveg izosítóra is lelünk. Most jöhet az asztalon heverő kosár: vegyük ki a benne lévő piros rongyot, majd a szüget, s végül egy kenyeret is találunk benne. Ha ezekkel készen lennénk, fogjuk meg a kenyeret és az ételizesítőt, s itassuk át vele a kenyeret. Az asztal mellett álló szék lába alól húzzuk ki a jegyzetet, amit Melkior írt Yarlothról (pl. azt, hogy 4 órát alszik, csak vizet iszik, allergiás az orchideára, kiváló hipnotizőr). Toljuk el a széket a lámpa elé, álljunk fel rá, s a szög segítségével akasszuk le a lámpát. Hagyjuk el a halászkunyhót, s menjünk ki a tengerpartra, ahol a sziklákon verjük szét a lámpát: így egy horgonyyszerű valamihez, két fakoronghoz és egy gyertyához jutottunk. Most fogjuk a pácolt kenyerünket, s tegyük ki a házikó tetejére, mire egy sirály lecsap rá, s egyúttal leveri a mentőövet a lábunk elé. A borotvánkval vágjuk le róla a drótkötelet, majd a horgonyyszerű izénket kössük rá a madzagra. Bármilyen hihetetlen, de egy hegymászószerelestit sikerült így összehalkcsolnunk, s a sziklákon falkúszva ismét a gyanús kastélyunk előtt találjuk megunkat...

Először is vágjunk le egy darabot a slagból a borotvával, úgy sincs már rá szükségünk. A következőkben menjünk el a hordónkért és a tűzoltópalcákért, s ezek után törjünk be a házba. Rakjuk a nálunk lévő fűket

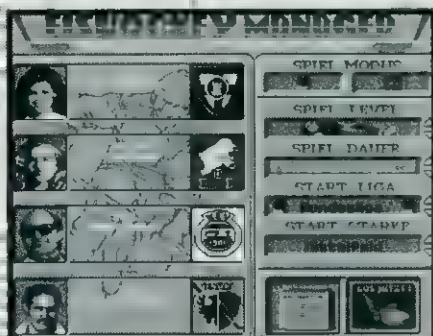


a kályhába, majd lócsoljuk meg egy kis petróleummal. Most jöhet a piros zsebkendő, majd a nálunk lévő zöldszínű, állítólag fűszeres üveget használjuk a gumicsődarabon, aminek meglepő eredménye lesz: egy gyufaszál (hogy hogyan, ne kérdezd)! A gyufát gyújtjuk meg a kénpapíron (a cigisdobozunkban van), s a tűzzel pedig gyújtjuk be a kályhát. Akinek jó a memóriája, az még emlékezhethet, hogy egy rudat helyeztünk el nemrég a kályhán. Na most ez a rud a meleg hatására kezd meggyűlni, s két pontot megnyom a falon, aminek hatására a kályha előtt egy talapzat tűnik elő... Helyezzük a hordót a platformra, tegyük a dugó helyére a gyertyánkat, üssük ki tetejét a slagdarab segítségével, majd nyissuk ki a kályha mellett álló ládát, s merjünk belőle homokot a fapapucs segítségével a hordóba... Láss csodát, a falon egy rejtett üreg nyílik meg, amibe belépve egy belső helyre jutunk.

Az oszlop mellől vegyük el a harapófogót, majd tegyük le a földre a fakorongokat, s rájuk állva clickeljünk az elektromosan lezárt ládára. A lakat előtt egy villamosvezeték húzódik: a nálunk lévő dróttal kössük a vezetékre, s a harapófogóval csipjük el a lakat előtti vezetékrészt. Az áramkör így zárva marad, mivel lekötöttük a dróttal. Most a pipettával szívjunk fel a földről egy kis folyadékot, s csopogtassuk a lakatba. Ha megvagyunk vele, fújjuk le a lakatot a porlítóval, amittől a lakat szétesik... s láss csodát! - a ládában megpillantunk egy szímarany, egyiptomi szarkofagot!!! Megjelenik Yarloth, aki leugat minket, nem veszi figyelembe, hogy ez a mi házunk, azt állítja ezt ő építette 1840-ben. A szarkofágban egyébként Americiumot, radioaktív anyagot tárol. Tehát Yarloth valami rosszban sántikál... Elhomályosodik előttünk a kép, s ismét visszakérülünk 1840-be. De ez már egy másik történet, aminak csak ősszel örülhetünk. Addig is izgatottan várjuk a teljes verziót!

Koronczai Gáspár

Végre elkészült a Bundesliga Manager folytatása, melyben már nem foci, hanem egy jégkorongcsapat ügyes-bajos dolgaival kell megbirkózunk. Másik érdekesség, hogy nem csak a nemzeti bajnokságban és a különböző kupákban kell vívőzködnünk, hanem a válogatott világbajnoki szereplése is csak a rátermettségünkön múlik. (A válogatott irányításáról külön nem írok, hiszen az a bajnokság egy leegyszerűsített változata.) Mivel az új játék sokkal több lehetőséget nyújt és sokkal szebb, mint elődje, így valószínűleg hatalmas sikert fog aratni. Kár, hogy az angol változatra még várnunk kell, s addig be kell érünk a némettel.



A játék kezdetén a Modus felirat alatti választhatunk, hogy a nemzeti bajnokságban vagy a VB-n veszünk részt. Ezután beállíthatjuk a nehézséget, a játék hosszát, valamint azt, hogy melyik osztályban kezdjük a szereplést. Végül adjuk meg a játékosok számát. Ehhez a kép bal szélén látható négyzetekre bökjünk rá, válasszunk ki egy arcot és írjuk be a nevünket, majd ugyanabban a sorban a másik négyzetbe válasszunk ki a csapatot. Ha a bajnokságot választottuk, akár négy játékos is játszhat. Ha készen állunk, válasszuk a jobb alsó sarokban a korongot.

A főképernyő és a program kezelése nagyon emlékeztet az előző változatra. Az egyes menüpontok rajzát kiválasztva alul kis ikonok jelennek meg, melyek mind különböző lehetőségeket jelképeznek. Ezekbe a részekbe a bal egérgomb lenyomásával jutunk, visszalépni pedig általában a jobb gombbal lehet. A kép tetején mindig a soron következő játékos képét, a baloldali grafikonon pedig csapatunk és a következő ellenfelünk helyezéseinek eddigi alakulását látjuk. Most pedig vegyük sorra lehetőségeinket:

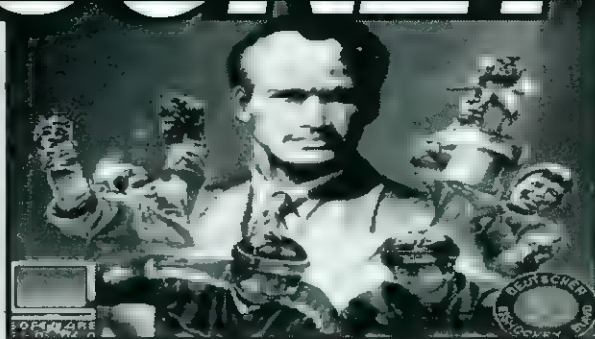
Manager

Az ügyvezető elsődleges feladata természetesen a klub pénzügyi helyzetének rendbentartása. A Financien pontban egyrészt hitelt vehetünk fel a bankból, vagy valamelyik játékosstársunktól, illetve felesleges pénzünket fektethetjük be gyengén kamatozó betétekbe vagy jobb, de kockázatosabb kötvényekbe (ezek árfolyamváltozását alul egy grafikon mutatja). Az egyes akciókhoz először válasszuk ki partnerünket (tehát a bankot, társunkat vagy valamelyik részvényt), majd a kép közepén lévő fekete csíkon állítsuk be az összeg nagyságát. A csík bal felét a vásárlás és a kölcsön felvétele, a másikat az eladás és a

visszafizetés közben használjuk. (A megadott összeget a csík fölötti + és - gombokkal módosíthatjuk.) Végül nyomjuk le a piros (vétel) vagy a zöld (eladás) nyilat, s az üzlet megkötetik.

A következő bevételi forrás a hirdetés és a televíziós közvetítések (Werbung). Itt az egyes hirdetési felületeket kiválasztva a középső ablakban megjelenik a cégek aktuális ajánlata (hány hónapra és havonta mennyit), melyek között a kis nyilakkal válogathatunk. Itt a szerződést az Annehmen gombbal köthetjük meg.

A stadionban a bevételeken túl (itt állíthatjuk be ugyanis a belépőjegyek árát), megkezdhetjük a csarnok és környékének szépítését, fejlesztését, a férőhelyek számának növelését. Ezek elkészülte után mind növelni fogják a bevételt, hiszen jobb körülmények között több néző látogat ki a mérkőzésekre, így az árak is magasabbak lehetnek. A kép alján mindig a



hogy az egyes sorok milyen célért küzdjenek (ez lehet kis vereség vagy nagy akár gólarányjavító győzelem is).

A következő pontban a szerződéseket hosszabbíthatjuk meg (válasszuk ki a játékost, majd írjuk be az évek számát), a Transferben pedig új játékosokat szerződethetünk és régiakat tehetünk átadólístára. A szerződötetésnél érdemes a kért árhoz közeli összeget felajánlani, különben nem tárgyalnak velünk. Ugyancsak itt bizhatjuk meg emberünket, hogy alacsonyabb osztályban keressen tehetséges játékosokat.

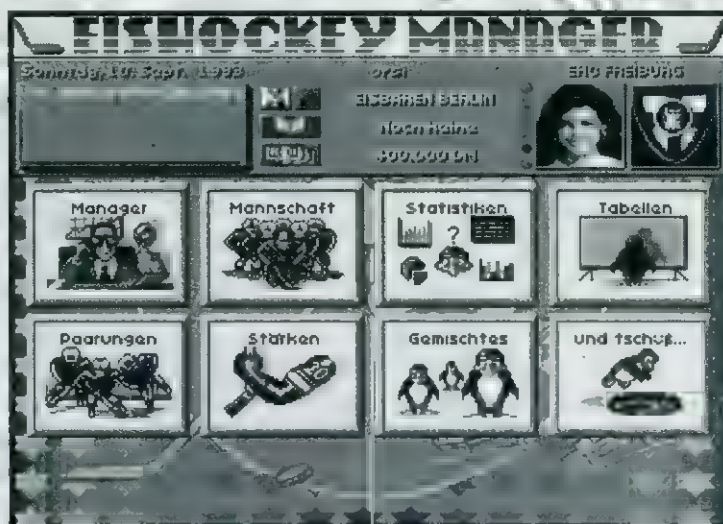
Végül a Training-ban állíthatjuk össze a csapat heti edzéstervét. Ehhez az alul látható edzés és pihenésfajttákkal kell kitöltenünk a naptárt.

A statisztikák között az edző és az ügyvezető munkáját értékelő grafikonokat, táblázatokat (például góllövölista, fair play tábla) a következő két menüben pedig a bajnokságok sorsolását (Paarungen) és a csapatok erőssorrendjét (Starken) találjuk meg. Az utolsó előtti pontban a lemezműveletek mellett a játék működését is beállíthatjuk (mely eredményeket mutassa a forduló után, mennyit és milyen gyorsan akarunk látni a meccsekből). Itt a pingvin jelenti egy funkció be, korong pedig a kikapcsolását.

A mérkőzéseket a jobb felső sarokban látható rajz lenyomásával kezdhethetjük el. Ekkor az eredményjelző táblát látjuk, a kép azonban a nagy helyzeteknél azonnal átvált a stadionra. A táblán zöld alapon a két csapat helyzeteit, piros alapon a játékosok számát, illetve a kiállításból hátralévő percek, a Zuschauer mellett pedig a közönség létszámát látjuk. Ha az órát kicsit fel akarjuk gyorsítani, a bal alsó sarokban található kis gombot nyomjuk meg.

Távirati stílusban ennyit tudtam elmondani a játékról. Remelem a fontos információkat mindenki megtalálja benne. A legfontosabb például az, hogy a program fantasztikusan sikerült. Az új ötletek, lehetőségek, valamint a rengeteget fejlődő grafika azt sugallja, hogy felrethetjük a Bundesliga Managert, hogy minél hamarabb megtanuljunk korcsolyázni.

Temesvári Tibor



pálya aktuális állapotát látjuk, de amikor alul lenyomjuk a jobb gombot, ez átvált a jelenleg zajló korszakosítások listájára.

A Jugend menüt szintén az előrelátóbb vezetőknek ajánlom, hiszen itt az utánpótlásra fordított összegeket állíthatjuk be.

Edző (Mannschaft)

A sor első gombja a csapatösszeállítás. Ekkor egy lista jelenik meg a képen, melyben a játékosok összes adatát (életkor, meccsek, gólok, kiállítások) nézhetjük meg. Az utolsó adat a játékos javulását vagy romlását mutatja. Itt állíthatjuk össze a pályára lépő sorokat (bal egérgomb - IN TEAM), illetve a cseréket (jobb gomb - RESERVE).

A Taktik pontban pedig természetesen a taktika következik. Itt beállíthatjuk, hogy a csapatösszeállítás automatikus vagy kézi legyen, az egyes sorok milyen rendszerben váltsák egymást a jégen (például mindig a legjobb erőben levők lépjenek pályára) valamint,

GÁZFELHŐ



VÍZCEPP



GUMILABDA



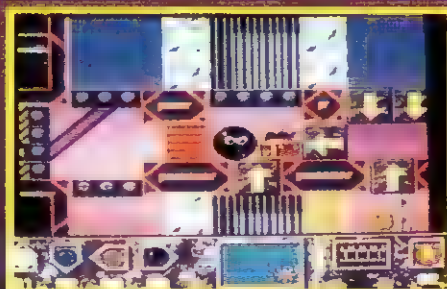
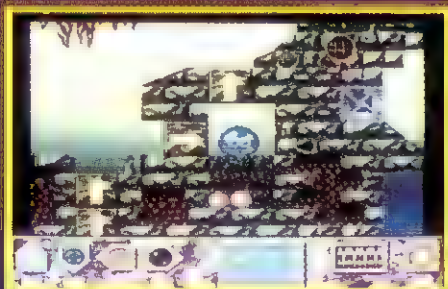
ÁGYUGOLYÓ



| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|------------|----|-------|------|
| GRAFIKA | | 75% | |
| HANG/ZENE | | 68% | |
| MOZGÁSDÉKA | | 85% | |
| ÖSSZEHATÁS | | 82% | |

VALÉRIÁN

MORRIS



[Faint handwritten notes, mostly illegible]

— 495 —

[illegible]

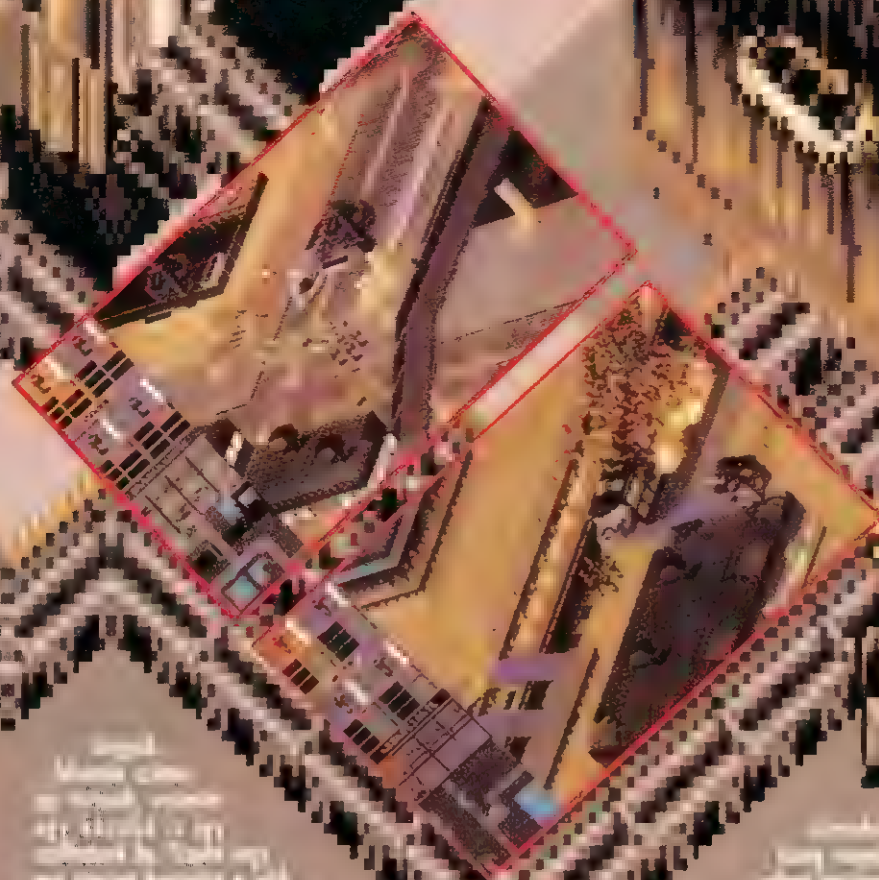
357

The first part of the paper discusses the importance of understanding the local context in which a project is implemented. This includes identifying the key stakeholders, their interests, and the cultural norms that may influence the project's success. The second part of the paper describes the methodology used in the study, which involved conducting interviews with project managers and other key personnel. The third part of the paper presents the findings of the study, which show that there are several factors that can lead to project failure, including poor communication, lack of resources, and inadequate planning. Finally, the paper concludes by discussing some of the implications of the findings for future research and practice.

[illegible]

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

1. 1990年12月，中共中央、国务院作出《关于实行“以公有制为主体、多种所有制经济共同发展”方针的若干规定》，明确“以公有制为主体、多种所有制经济共同发展”是我国社会主义初级阶段的一项基本经济制度。



A close-up photograph of a person's hand holding a small, colorful, pixelated object, possibly a toy or a piece of art, against a dark, textured background. The object has a grid-like pattern with various colors including red, yellow, green, and blue. The hand is positioned in the upper right corner, and the background is a dark, mottled grey.

[illegible]

www.alanwhite.com

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|--------------|-----|-------|------|
| GRAFIKA | 94% | 92% | - |
| HANG/ZENE | 85% | 85% | - |
| JÁTSZHATÓSÁG | 93% | 90% | - |
| ÖSSZHATÁS | 92% | 90% | - |

Anglia tudvalevőleg az egyik legnagyobb golf-nagyhatalom, s valószínűleg ezért olyan közked-
veltek a szigetországban a golfszimulációk. Ezt bi-
zonyítja, hogy a legjobb angolai székhelyű software-
cég saját fejlesztésű és eltérő sajátosságú golfprogram-
mal rukkol elő, olyannyira, hogy szinte már
túlkinálat van a piacon. Gondoljunk csak a realiz-
tikus MicroProse Golf-ra, vagy a csodálatos
kivitelezésű Links-re, avagy a félelmetesen bonyo-
lult Nick Faldo's Golf-ra. Az **Ocean** sem állhatta meg
szó nélkül az öldöklő iramot, és egy "a legjobb a
maga nemében" címmel fémjelzett szimulációt, az
International Open Golf Championship-et
jelentetett meg.

Természetesen az időzójelben szereplő jelzőt a
kiadó cég aggatta üdvöskéjére, ami nem meglepő,
hiszen mindenki a saját portékáját tekinti a
legjobbnek. De lássuk, hogy van-e mire alapozni az
állításukat. Egy golfszimulátor esetében az
egyik legfontosabb ismerv a talaj mozgatósa.
Nos, meg kell hagyni, hogy itt egy forradalmi
újítás került bevezetésre, ámbar ennek is
megvan a maga története. Eredetileg egy
repülőgépszimulátorhoz készült a talaj-
mozgató 3D-s fraktál rutin, majd úgy gon-
dolták a programozók, hogy próbára teszik,
és erre egy golfprogram kiváló kísérleti nyúl-
nak tűnt. Rendkívül részletes és félelmetesen
gyors a rutin. Egy komolyabb repülőszimu-
látorban is megállta volna a helyét, erre a
célra pedig egyszerűen tökéletes. PC-n és
A1200-en 256 színű, A500-on csak 32, de a
felbontás és a gyorsaság ugyanaz. Szóval
ezzel minden OK.

A második legfontosabb tulajdonság, ami próbára
teszi a golfprogramokat, az az életszerűség. Itt már
egy kicsit megtakult a dolog. Hiányoznak a hatás-
nővelő hangeffektek, a

figura ütemozdulata nem a legolajozottabb, nem
következetes a labda mozgása a lyuk közelében.
Ezzel szemben a kiegészítők, mint például a ki-
behúzható ikonok, az ütés nagyságát és pontosságát
jelző célkereszt, a lyuk helyét jelző fehér zászlócska
praktikusak és könnyen kezelhetők.

Az ikonok közül a leghasznosabbak a labdamegütés
erősségét jelző ikon, a térkép, a szél irányát és
nagyságát jelző ikon, a visszajátszás és a kamera-
állást módosító ikon. A labdát 4 féle erősséggel
indíthatjuk útjára, ezt a labda melletti negyedévek
segítségével állíthatunk be. Ezek után megjelenik a
célkereszt, amelyen a labbilisan mozgó laszti látható.
A labdát tudjuk erre-arra csavarni, vagy alá tudunk
szedni, ha a megfelelő pillanatban nyomjuk meg a
gombot. Telitalálat esetén lesz a legerősebb az ütés,
amit a célkereszt pirosra gyűlése is jelez. A célkereszt
"holtjátéka" attól függ,

meztetés egyértelmű, a laszti vízbe esett. Ilyenkor
vagy újból üthetünk a kiinduló állásunkról, vagy
az ütésünkkel egymagasságban a partra ejthet-
jük a labdát. Mindkét esetben büntetőpontot
kapunk. Gyakorta előfordul, hogy olyan
közel esik le a laszti a műtavakhoz, hogy
emberünk a vízben áll, de ez teljesen
szabályos. A "Gimme" azt jelenti, hogy
a labda már annyira közel áll a
lyukhoz, hogy
a program
feltételezi,
hogy on-
nan már
talán bele tud-
nánk lökni, ezért
felajánlja az auto-



hogy milyen tisztán fé-
rünk a labdához. Partoldalon nagyobbak a ki-
lengések, mint egyenes, füves terepen. A térképen
nemcsak felülnézetből nézhetjük meg a pályát,
hanem végig is szállhatunk felette (ez tényleg
kísértetiesen hasonlít valamilyen repülőgéps-
zimulátorra), majd a zászlótartó botot megkerülve
visszasiklunk a kiindulóhelyre. A kameraállítás is egy
remek opció: beállíthatjuk, hogy a repülő labdát
milyen szemszögből nézzük (a játékos szemszög-
ből, a labdába "bújva", vagy mint a TV köz-
vetítéseknél megszoktuk, mindig a leglátványosabb
szemszögből).

A legnépszerűbb ikon valószínűleg a "The Mulligan"
feliratú lesz. Erre klikkelve az az Amerikában elis-
mert iratlan szabály lép életbe, amely szerint le-
hetőség van arra, hogy az utolsó ütést töröljük
(hibapont nélkül) és megismételhetjük azt. A szép
suhintásainkat pedig az "R" feliratú ikonon játszat-
juk vissza, meghozza bármelyik kameraállást
választva.

Végül néhány szó a megjelenő üzenetekről: az
"Unplayable" figyelmeztetést akkor kapjuk, ha a
labdánk nem megüthető, mert túl közel esett egy
fához, vagy egyéb tereptárgyhoz. Az "Out of Bounds"
akkor íródik ki, ha túllőtöttünk a játék-
térre, vagy egy másik játékterre csurog-
tunk be. A "Ball in the Water" figyel-

matikus lyukba passzolózt.
Elfogadása nem jár bün-
tetőponttal.

Zárszóként két
összegző mondat. Az
IOGC egy a sok
közül: vannak re-
mek újításai, köny-
nyen kezelhető,
klasszikusan
kivitelezett
golfprogram. Viszont nem jelent áttörést sem hangu-
latában, sem összhatásban.

Zolee

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|--------------|-----|-------|------|
| GRAFIKA | 87% | 82% | |
| HANG/ZENE | 75% | 75% | |
| JÁTSZHATÓSÁG | 79% | 79% | |
| ÖSSZHATÁS | 83% | 81% | |



Az **576 KByte**-ban eddig megjelent játékok összevont jegyzéke

| Programnév: | Megjelenés: | Típus: | Programnév: | Megjelenés: | Típus: | Programnév: | Megjelenés: | Típus: |
|-----------------------------------|-------------|--------|------------------------------|-------------|--------|-------------------------------|-------------|--------|
| 1000 MIGLIA | 92/1 | I | CHAS 'N' GRAB | 90/3 | I | F15 STRIKE EAGLE II. | 91/9 | L |
| 1869 | 92/10 | L | CHASE H.Q. | 90/1 | I | F15 STRIKE EAGLE III | 93/3 | L |
| 3D CONSTR. KIT | 91/11 | L | CHESTER CHEETAH | 93/6 | N | FACE OFF | 91/10 | I |
| 4D SPORTS TENNIS | 92/11 | I | CHIP'S CHALLENGE | 91/5 | L | FASCINATION | 92/12 | L |
| 500CC MOTORMANAGER | 91/7-8 | I | CHUBBY CHESTER | 91/7-8 | I | FATAL FURY | 93/6 | S |
| A-TRAIN | 92/11 | L | CHUCK ROCK | 91/6 | I | FATE - GATES OF DAWN | 92/1 | L |
| ACTIONS SERVICE | 91/9 | I | CHUCK ROCK II. | 93/5 | I | FERRARI FORMULA ONE | 90/2 | L |
| ADVANTAGE TENNIS | 92/2 | I | CISCO HEAT | 92/1 | I | FEUDAL LORDS | 91/5 | L |
| AFTER THE WAR | 90/1 | I | CIVILIZATION | 92/7-8 | L | FIENDISH FREDDY'S CIRCUS | 90/3 | L |
| AGONY | 92/5 | I | CLICK CLACK | 92/6 | I | FIGHTER BOMBER | 90/1 | L |
| AIR BUCKS | 92/11 | L | CLOUD KINGDOMS | 90/2 | L | FIGHTING FOR ROME | 91/7-8 | I |
| AIR SUPPORT | 92/11 | L | COBRA MISSION | 93/4 | L | FINAL FIGHT | 91/11 | I |
| ALIEN BREED | 92/1 | L | COLORIS | 90/2 | I | FIRE FORCE | 93/1 | I |
| AMAZON | 93/2 | L | COMMANCHE | 93/2 | L | FIRST DIVISION MANAGER | 93/4 | I |
| AMBERSTAR | 93/5 | L | CONAN THE CIMMERIAN | 92/10 | L | FIRST SAMURAI | 92/2 | L |
| ANOTHER WORLD | 92/2 | L | CONDENAME ICEMAN | 91/2 | L | FISHI | 91/4 | L |
| APIYA | 92/4 | I | CONQUEROR | 90/4 | L | FIGHT FIGHTER | 93/5 | I |
| AQUATIC GAMES | 92/12 | I | CONQUESTADOR | 91/10 | L | FLASHBACK | 93/2 | L |
| ARABIAN NIGHTS | 93/6 | I | COUNTDOWN | 93/3 | L | FLIGHT OF THE INTRUDER | 91/12 | L |
| ARACHNOPHOBIA | 91/10 | I | CRAZY CARS III | 93/1 | I | FUMBO'S QUEST | 90/4 | I |
| ARCAHA | 93/5 | N | CREATURES II | 92/7-8 | L | FLOOD | 90/5 | I |
| ARMOUR - GEDDON | 91/7-8 | L | CRIME TIME | 91/7-8 | I | FORMULA ONE GRAND PRIX | 92/3 | L |
| ARNIE II. | 93/5 | I | CRIME TIME | 91/9 | L | FRONT PAGE SPORTS | 93/4 | L |
| ASHES OF EMPIRE | 92/10 | L | CRUISE FOR A CORPSE | 91/12 | L | FULL METAL PLANET | 90/6 | L |
| ASSASSIN | 92/12 | L | CRYSTAL KINGDOM DIZZY | 93/2 | L | FUTURE WARS | 90/2 | L |
| ASTRO MARINE CORPS | 90/6 | I | CUE BOY | 93/4 | L | FUZZBALL | 92/10 | I |
| ATAC | 92/12 | L | DAMOCLES | 90/7 | L | G.P. TENNIS MANAGER | 91/4 | L |
| ATOMIC | 90/3 | I | DAN DARE III. | 90/6 | I | GATEWAY TO THE SAVAGE FRONT. | 92/1 | I |
| ATOMIC | 90/5 | T | DARIUS TWIN | 93/4 | N | GAZZA II. | 91/4 | I |
| ATOMIC ROBOKID | 91/1 | I | DARKSEED | 92/10 | L | GEM'X | 91/7-8 | L |
| ATOMIC RUNNER | 93/6 | S | DAUGHTER OF SERPENTS | 93/2 | L | GHOSTBUSTERS II. | 90/3 | L |
| ATOMINO | 91/6 | I | DAYS OF THUNDER | 91/2 | I | GILDED AGE | 91/6 | L |
| AUSSIE GAMES | 90/1 | L | DEATH KNIGHT OF KRYNN | 91/9 | L | GLOBAL CONQUEST | 92/12 | L |
| AYBB HARRIER ASSAULT | 93/2 | L | DEFENDERS OF THE EARTH | 90/2 | I | GOBLINS | 92/2 | L |
| AXELEY | 93/4 | N | DELIVERANCE | 90/6 | I | GOBLINS II | 93/1 | L |
| B.A.T. | 91/5 | L | DELUXE PAINT 2.99 | 90/1 | L | GOLDEN AXE | 91/1 | I |
| BACK TO THE FUTURE II. | 90/7 | I | DELUXE PAINT 2.99 ANIMACIO | 90/2 | L | GORDIAN TOMB | 90/4 | L |
| BACK TO THE FUTURE III. | 91/6 | I | DEMON BLUES | 92/10 | I | GOTHIC | 92/7-8 | L |
| BAD BLOOD | 91/6 | L | DESERT STIKE | 93/5 | L | GRAEME SOUNESS SOCCER M. | 92/10 | L |
| BADLANDS | 91/1 | I | DEVIOUS DESIGNS | 92/2 | L | GRAND NATIONAL | 90/2 | L |
| BARBARIAN II | 92/1 | I | DIABOLIC | 92/11 | L | GREATH COURTS TENNIS | 90/2 | L |
| BARGON ATTACK | 92/11 | L | DICK TRACY | 91/2 | I | GREG NORMANN GOLF | 90/7 | L |
| BASIL THE GREAT MOUSE DETECT.92/5 | 92/11 | L | DIE HARD | 90/2 | L | GUILD OF THIEVES | 91/5 | L |
| BASKET MANAGER | 91/3 | I | DINASTY WARS | 90/4 | I | GULMORN EXPRESS | 92/2 | L |
| BATHMAN RETURNS | 93/3 | I | DINO CITY | 93/4 | N | GUNBOAT RIVER COMBAT SIM. | 91/6 | L |
| BATTLE CHESS 4000 | 93/3 | I | DINO WARS | 91/3 | I | GUY SPY | 92/9 | L |
| BATTLE COMMAND | 91/4 | L | DIPLOMACY | 91/5 | L | HAMMERFIST | 90/2 | L |
| BATTLE ISLE | 91/11 | L | DIRTY | 92/2 | L | HANNIBAL | 93/5 | L |
| BATTLE ISLE DATA DISC II | 93/6 | I | DIZZY - PRINCE OF YORKFOLK | 92/3 | L | HARLEY'S HUMOROUS ADV. | 93/5 | N |
| BATTLE SQUADRON | 90/2 | I | DIZZY IV - MAGIC LAND | 91/2 | L | HARRIER JUMP JET | 93/3 | L |
| BEACH VOLLEY | 90/6 | I | DOGFIGHT | 93/6 | L | HEAD OVER HEELS | 91/12 | L |
| BEAVERS | 93/6 | I | DOOMSDAY WARRIOR | 93/6 | N | HEART OF CHINA | 92/7-8 | L |
| BETRAYAL | 91/7-8 | L | DOUBLE DRIBBLE | 90/6 | I | HEATH WAVE | 90/4 | I |
| BIG GAME FISHING | 92/6 | L | DRACONUS | 91/4 | I | HEAVY METAL | 90/7 | I |
| BIG RUN | 92/3 | I | DRAGON STREKER | 91/3 | I | HEIMDALL | 92/4 | I |
| BILL AND TED EXCELENT ADV. | 92/5 | L | DRAGON'S FURY | 93/6 | S | HERO QUEST | 91/7-8 | L |
| BIRDS OF PRAY | 92/4 | L | DRAGON'S LAIR | 93/5 | N | HEXXAGON | 93/6 | I |
| BLACK CRYPT | 92/4 | L | DRAGON'S LAIR II: TIME WARP | 91/4 | L | HILL STREET BLUES | 91/7-8 | L |
| BLACK GOLD | 92/2 | L | DRAGON'S LAIR III | 93/3 | I | HISTORYLINE 1914-1918 | 93/2 | L |
| BLADES OF STEEL | 90/3 | I | DRAGONS OF FLAME | 90/1 | L | HIT THE ICE | 93/5 | N |
| BLOOD MONEY | 90/4 | I | DRAKKHEN | 90/3 | I | HOLIDAY GAMES | 93/3 | I |
| BLOODWICH (I.rósz) | 91/4 | L | DRAKULA ADVENTURE | 91/5 | L | HOOK | 92/9 | L |
| BLOODWYCH (I.rósz) | 91/3 | L | DRIVE HARDER | 91/4 | L | HOTEL MANAGER | 92/2 | L |
| BLUE ANGEL 69 | 90/2 | I | DRUID | 91/7-8 | L | HUDSON HAWK | 92/5 | L |
| BLUE ANGELS | 91/11 | L | DUCK TALKS | 90/6 | I | HUGO | 91/4 | I |
| BLUES BROTHERS | 91/12 | L | DUNE | 92/7-8 | L | HUGO II | 92/4 | I |
| BOBO | 90/1 | I | DUNE II | 93/3 | L | HUMANS | 93/1 | I |
| BODY BLOWS | 93/4 | I | DUTEROS | 91/9 | L | HYPABALL | 90/2 | L |
| BOSTON BOMB CLUB | 91/11 | I | DYLAN DOG | 92/2 | L | I PLAY: 3D SOCCER | 91/7-8 | I |
| BOXING MANAGER | 90/1 | L | E-MITION | 90/2 | I | IMMORTAL | 90/7 | L |
| BRUBAKER | 92/7-8 | L | EARTH DEFENSE FORCE | 93/6 | N | IMPOSSAMOLE | 90/2 | L |
| BUDOKAN | 90/2 | I | ECO QUEST II | 93/4 | L | INCA | 93/5 | L |
| BUFFALO BILL'S RODEO SHOW | 90/5 | L | ELF | 91/10 | I | INCREDIBLE MACHINE | 93/4 | L |
| BUNDESLIGA MANAGER | 92/1 | L | ELITE SQUAD II. | 90/4 | I | INDIANA J. AND THE FATE OF... | 93/2 | L |
| CADAVER | 91/1 | L | ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK | 91/3 | L | INDIANA JONES III. | 90/4 | L |
| CAMPAIGN | 93/1 | L | ELVIRA II | 92/7-8 | L | INDIANA JONES IV. | 92/9 | L |
| CAPTAIN BLOOD | 91/10 | L | EMPIRE | 90/7 | L | INDIANAPOLIS 500 | 91/2 | I |
| CAR AND DRIVER | 93/3 | I | ENFORCER | 92/12 | I | INHERITS OF THE THRONE | 93/6 | L |
| CARCKDOWN | 90/4 | I | EPIC | 92/6 | L | INT. CHAMP. ATHLETICS | 91/9 | L |
| CARMEN SANDIEGO | 90/7 | I | ESCAPE FROM COLDITZ | 91/6 | L | INTERNATIONAL SOCCER CHALL. | 91/1 | I |
| CARNAGE | 93/3 | T | ESCAPE FROM COLDITZ | 93/2 | T | INTERNATIONAL SPORT CH. '92 | 92/9 | L |
| CARRIER COMMAND | 90/1 | I | ESKIMO GAMES | 91/5 | I | INTERNATIONAL SQUASH CH. | 93/5 | I |
| CARTHAGE | 91/3 | L | ETERNAM | 92/11 | L | INTERNATIONAL TRUCK RACING | 93/5 | I |
| CASTLE MASTER | 90/3 | I | EX-MUTANTS | 93/6 | S | INTERPHASE | 90/6 | L |
| CASTLES | 92/4 | L | EXILE | 92/1 | I | INVEST | 91/2 | L |
| CASTLES II. | 93/4 | L | EXILE | 93/2 | T | IRON LORD | 90/1 | I |
| CELTIC LEGENDS | 92/2 | L | EYE OF BEHOLDER II | 92/6 | L | IVANHOE | 90/3 | I |
| CENTURION | 91/7-8 | L | EYE OF HORUS | 90/5 | L | JAGUAR XJ-220 | 92/7-8 | I |
| CHAKAN | 93/6 | S | F-29 RETALIATOR | 90/3 | L | JAI ALAI | 91/7-8 | I |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 90/1 | I | F-29 RETALIATOR II. | 90/2 | L | JAWS | 91/4 | L |
| CHAMPIONS OF THE RAJ | 91/10 | I | F/A 18 INTERCEPTOR | 90/3 | L | JEEP JAMBORÉE | 93/6 | G |
| CHAOS STRIKES BACK | 91/10 | L | F15 STRIKE EAGLE | 93/5 | L | JIMMY WHITE'S SNOOKER | 91/11 | L |

| | | |
|--------------------------------|--------|---|
| JOHNNY QUEST | 92/3 | L |
| JUDGE DREDD | 91/3 | L |
| JUMPING JACKSON | 90/2 | I |
| KENNEDY APPROACH | 90/6 | I |
| KICK OFF II. | 90/4 | I |
| KID GLOVES | 90/4 | I |
| KILLED UNTIL DEATH | 91/4 | L |
| KING OF THE MONSTERS | 93/6 | N |
| KING'S QUEST VI | 93/1 | L |
| KLAX | 90/2 | I |
| KNIGHT OF THE SKY | 92/2 | L |
| KULT | 90/7 | L |
| LASER SQUAD | 91/4 | L |
| LASER SQUAD II. | 91/7-8 | L |
| LAURA BOW | 92/12 | I |
| LAW OF THE WEST | 91/6 | I |
| LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II | 92/10 | I |
| LEGEND OF FAERGHAIL | 90/7 | I |
| LEGEND OF KYRANDIA | 93/1 | L |
| LEGENDS OF VALOUR | 93/6 | L |
| LEISURE SUIT LARRY V | 92/3 | L |
| LEMMINGS | 91/4 | L |
| LEMMINGS | 92/2 | I |
| LEMMINGS II. | 93/4 | I |
| LIFE AND DEATH | 91/10 | L |
| LIONHEART | 93/5 | I |
| LOGO | 90/5 | I |
| LOOM | 91/1 | L |
| LORDS OF CHAOS II. | 91/4 | L |
| LORDS OF DOOM | 91/7-8 | L |
| LORDS OF THE RINGS VOL. 1 | 91/12 | L |
| LOST DUTCHMAN MINE | 90/1 | L |
| LOST IN L.A. | 92/9 | L |
| LOTUS ESPRIT TURBO CHALL. | 91/5 | I |
| LOTUS TURBO CHALLENGE II | 92/1 | I |
| LURE OF TEMPTRESS | 92/9 | L |
| MAD PROFESSOR MARIARTI | 90/6 | L |
| MAD TV | 92/7-8 | L |
| MAGIC CANDLE | 92/3 | L |
| MAHJONG 4 | 93/6 | I |
| MANCHESTER UNITED | 90/4 | I |
| MANTIS | 92/12 | L |
| MATCH OF THE DAY | 93/5 | L |
| MAYDAY SQUAD | 91/10 | L |
| MC DONALDLAND | 93/5 | I |
| MECHANICS | 91/12 | I |
| MEDIAVAL LORDS | 91/10 | L |
| MEGALOMANIA | 92/1 | L |
| MERCENARY III | 92/5 | L |
| MICHAEL JORDAN IN FLIGHT | 93/6 | L |
| MIDNIGHT RESISTANCE | 90/5 | L |
| MIDWINTER | 90/3 | L |
| MIDWINTER | 92/4 | L |
| MIG-29M SUPER FULCRUM | 92/7-8 | L |
| MIXED UP FAIRY TALES | 92/12 | I |
| MONKEY ISLAND II | 92/7-8 | L |
| MOON SHADOW | 90/5 | L |
| MOONFALL | 92/1 | L |
| MOONSTONE | 92/5 | L |
| MOTHY PYTHON | 90/7 | I |
| MURRAY MOUSE | 92/5 | L |
| MYSTICAL NINJA | 93/4 | N |
| MYTH | 90/1 | L |
| NACRO POLICE | 91/3 | L |
| NARC | 91/5 | L |
| NAVY MOVES | 90/1 | L |
| NICK FALDO'S GOLF | 93/3 | I |
| NIGHT BREED | 90/7 | I |
| NIGHT SHIFT | 91/5 | L |
| NORTH AND SOUTH | 91/7-8 | L |
| OFF ROAD RACE | 91/1 | L |
| OIL IMPERIUM | 90/1 | L |
| OILMANIA | 91/7-8 | I |
| OLI & LISA III. | 90/3 | L |
| OMEGA | 92/6 | L |
| OMNI PLAY BASKETBALL | 90/1 | L |
| ODDYS UP | 91/2 | L |
| OPERATION STEALTH | 90/6 | L |
| OUTLANDER | 93/6 | N |
| P-47 | 90/2 | L |
| PACIFIC ISLAND | 92/6 | L |
| PALADIN II | 92/12 | L |
| PANG | 91/2 | I |
| PANZA KICK-BOXING | 91/1 | I |
| PARADROID '90 | 91/3 | I |
| PARASOL STARS | 92/6 | I |
| PARODIUS | 93/5 | N |
| PEPPER'S ADV. IN TIME | 93/5 | L |
| PERFECT GENERAL | 92/12 | L |
| PERSIAN GULF INFERNO | 90/1 | L |
| PHARAOS REVENGE | 92/10 | I |
| PICK 'N PILE | 91/7-8 | I |
| PINBALL DREAMS | 92/4 | I |
| PINBALL POWER | 90/2 | I |
| PIPE MANIA | 90/2 | I |
| PIRACY ON THE HIGH SEAS | 93/3 | L |
| PLANET'S EDGE | 92/12 | L |
| POCKET ROCKETS | 91/6 | L |
| POLICE QUEST III | 92/10 | I |
| POOLS OF DARKNESS | 92/5 | I |
| POPULOUS | 92/3 | L |
| POWER | 91/7-8 | I |
| POWER MOVES | 93/6 | N |

| | | |
|--------------------------------|--------|---|
| POWERMONGER WWI DATA DISC | 92/4 | L |
| PREMIERE | 92/10 | I |
| PRINCE OF PERSIA | 90/7 | I |
| PRINCE OF PERSIA | 93/3 | G |
| PROJECT FIRESTART | 90/5 | L |
| PROJECT-X | 92/5 | I |
| PUFFY'S SAGA | 90/6 | I |
| PULZAR | 91/1 | I |
| RAILROAD TYCCON | 91/7-8 | L |
| RAMPART | 92/10 | I |
| RBI BASEBALL II. | 91/9 | L |
| REACH FOR THE SKIES | 93/1 | L |
| REACH OUT FOR GOLF | 93/5 | I |
| REALMS | 92/7-8 | L |
| REEDEREI | 91/7-8 | I |
| REVELATION | 90/5 | I |
| RICK DANGEROUS II. | 90/7 | I |
| RINGS OF MEDUSA | 90/5 | L |
| RISE OF THE DRAGON | 91/11 | L |
| RISK | 91/7-8 | L |
| RISKY WOODS | 92/3 | I |
| ROAD WARRIOR | 93/5 | N |
| ROBIN HOOD | 91/11 | L |
| ROBIN HOOD | 93/4 | I |
| ROBOCOD | 92/1 | I |
| ROBOCOP | 91/2 | I |
| ROCK STAR MANAGER | 90/7 | L |
| ROCKET RANGER | 90/6 | L |
| ROOLAND | 91/11 | L |
| ROLLING ROMY | 91/11 | I |
| RUFF & REDDY IN THE SPACE ADV. | 91/4 | I |
| SABRE TEAM | 93/1 | I |
| SAINT DRAGON | 91/4 | I |
| SAMURAI THE WAY OF WARROIR | 92/11 | L |
| SARACEN PAINT | 93/1 | I |
| SARAKON | 91/3 | I |
| SCAPEGHOSH | 91/6 | L |
| SCENARIO | 92/11 | L |
| SEA WOLF | 90/5 | L |
| SECOND WORLD | 91/10 | L |
| SECURITY ALERT | 90/4 | L |
| SENSITIVE | 91/1 | I |
| SENOVOTS | 93/5 | I |
| SHADOW OF THE BEAST II. | 91/1 | L |
| SHADOW OF THE BEAST III | 92/11 | L |
| SHADOW SORCERER | 92/1 | L |
| SHADOW WARRIORS | 90/5 | I |
| SHADOWLANDS | 92/5 | I |
| SHANGHAI | 90/1 | I |
| SHERLOCK HOLMES | 93/1 | L |
| SILENT SERVICE II | 91/11 | L |
| SILENT SERVICE | 93/6 | L |
| SILLY PUTTY | 92/12 | L |
| SIM ANT | 92/4 | L |
| SIM EARTH | 92/10 | L |
| SIM LIFE | 93/2 | L |
| SIMPSON'S II | 92/6 | L |
| SINBAD | 91/9 | L |
| SING OR SWING | 93/5 | I |
| SKI OR DIE | 90/5 | I |
| SKULLJAGGER | 93/4 | N |
| SLEEPWALKER | 93/3 | I |
| SLIGHTLY MAGIC | 91/12 | L |
| SLY SPY | 90/7 | I |
| SMASH TV | 92/1 | I |
| SOUL BLAZER | 93/4 | N |
| SOUL CRISTAL | 92/11 | L |
| SOUL CRISTAL | 92/6 | L |
| SPACE ACE II | 92/2 | I |
| SPACE CRUSADE | 92/7-8 | L |
| SPACE QUES V. | 93/4 | L |
| SPACE QUEST 4 | 92/9 | L |
| SPACE QUEST II. | 90/1 | L |
| SPACE QUEST III. | 90/2 | L |
| SPACE ROUGE | 92/5 | L |
| SPECIAL FORCES | 92/5 | I |
| SPEEDBALL II. | 91/10 | L |
| SPELLBOUND DIZZY | 92/6 | L |
| SPHINX JINX | 92/10 | L |
| SPIKE THE VIKING | 91/9 | L |
| SPIRIT OF ADVENTURE | 92/9 | L |
| SPOT THE COOL ADVENTURE | 93/6 | G |
| STALINGRAD | 92/12 | I |
| STAR COMMANDER | 93/5 | L |
| STAR CONTROL | 91/6 | L |
| STEEL EMPIRE | 92/7-8 | L |
| STORM MASTER | 92/6 | I |
| STRATAGO | 91/10 | L |
| STREET FIGHTER II | 93/2 | L |
| STREET ROAD | 90/4 | L |
| STRIDER II. | 91/1 | I |
| STRIKE COMMANDER | 93/6 | I |
| SU SWEET | 91/10 | I |
| SUBBUTED | 90/7 | I |
| SUMMER CAMP | 91/3 | L |
| SUMMER CHALLENGE | 93/1 | L |
| SUPER ADVENTURE | 93/4 | N |
| SUPER CARS | 90/1 | I |
| SUPER FIGHT | 93/5 | I |
| SUPER HUNCHBACK | 93/6 | G |
| SUPER MARIO CART | 93/5 | N |
| SUPER MARIO LAND II | 93/3 | G |
| SUPER OSWALD | 90/1 | I |

| | | |
|-------------------------------|--------|---|
| SUPER R.C. PRO-AM | 93/3 | G |
| SUPER SKI II | 92/4 | I |
| SUPER STAR WARS | 93/5 | N |
| SUPER STRIKE EAGLE | 93/5 | N |
| SUPREMACY | 91/1 | L |
| SWORD & GALLEONS | 91/7-8 | I |
| SWORD OF HONOUR | 92/11 | I |
| TAIPAN | 91/2 | L |
| TALESPIR | 93/6 | S |
| TASK FORCE | 93/3 | L |
| TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES | 91/2 | I |
| TERMINATOR II | 91/12 | I |
| THE CASTLE OF DR. BRAIN | 92/5 | L |
| THE CHAMP | 90/1 | L |
| THE CHAOS ENGINE | 93/4 | I |
| THE COLOMEL'S BEQUEST | 90/7 | L |
| THE COMBAT TRIBES | 93/5 | N |
| THE EXAMINATION | 93/6 | I |
| THE FAMOUS FIVE ON TR. ISLAND | 93/3 | I |
| THE GAMES: WINTER CHALL. | 92/4 | L |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 92/5 | L |
| THE JETSONS | 93/6 | G |
| THE KILLING CLOUD | 91/6 | L |
| THE LAST NINJA III. | 91/5 | L |
| THE LEGACY | 93/6 | L |
| THE LEGEND OF RAGNAROK | 93/6 | I |
| THE LOST PATROL | 90/4 | I |
| THE MAGICAL QUEST | 93/4 | N |
| THE SIMPSONS | 91/9 | I |
| THE SPY WHO LOVED ME | 91/1 | I |
| THE TELLER | 91/7-8 | I |
| THE UNTOUCHABLES | 90/4 | I |
| THE VIKING CHILD | 90/6 | I |
| THEIR FINEST HOUR | 90/7 | L |
| THINKING GAMES | 93/6 | I |
| THOMAS THE TANK ENGINE | 90/2 | I |
| THUNDER HAWK | 91/10 | L |
| THUNDER STRIKE | 90/5 | L |
| TIME MACHINE | 91/3 | L |
| TIME SOLDIERS | 90/7 | L |
| TINY TOON ADVENTURES | 93/3 | G |
| TOP GEAR | 93/4 | N |
| TOTAL ECLIPSE | 93/4 | L |
| TOYOTA CELICA GT RALLY | 91/2 | L |
| TRACON II | 92/2 | I |
| TRADERS | 92/1 | L |
| TRANS WORLD | 91/2 | L |
| TROODLERS | 92/12 | I |
| TROLLS | 93/5 | I |
| TURBO SCIENCE | 93/4 | I |
| TURRICAN | 90/4 | L |
| TURRICAN II. | 91/5 | L |
| TUSKER | 90/4 | L |
| TV SPORTS BASKETBALL | 90/1 | L |
| UGH | 92/10 | I |
| UNREAL | 90/5 | L |
| UTOPIA | 91/12 | L |
| V | 91/7-8 | L |
| VAMPIRE | 92/4 | L |
| VAXINE | 91/2 | L |
| VENDETTA | 90/3 | L |
| VIKINGS | 92/10 | L |
| VIZ | 91/5 | L |
| VOLFIED | 92/1 | I |
| VRATH OF THE DEMON | 93/5 | I |
| WACKY DARTS | 91/4 | L |
| WALL STREET | 91/5 | L |
| WANDERERS FROM YS3 | 93/5 | N |
| WARLORDS | 91/7-8 | L |
| WEEN | 93/6 | L |
| WHALE'S VOYAGE | 93/4 | L |
| WILD STREETS | 90/1 | L |
| WILD WEST SEYMOUR | 93/3 | I |
| WILLY BEAMISH | 92/3 | L |
| WILLOW | 91/7-8 | L |
| WINGS | 90/7 | L |
| WINGS OF FURY | 90/5 | L |
| WINTER CAMP | 92/7-8 | L |
| WINTER SUPER SPORTS '92 | 92/7-8 | L |
| WINZER | 92/3 | I |
| WIZARDRY | 91/6 | L |
| WIZARDRY VII | 93/1 | L |
| WOLFCHILD | 92/3 | I |
| WRATH OF THE DEMON | 91/3 | L |
| WRECKERS | 91/9 | L |
| WRESTLEMANIA | 92/2 | I |
| WRODOOM | 92/3 | I |
| X-WING | 93/4 | L |
| XENOMORPH | 90/2 | I |
| Z-OUT | 91/4 | L |
| ZOMBIE | 90/6 | L |
| ZOOL | 92/11 | I |
| ZORRO | 92/3 | L |

Jelmogyrázot: L: Leírás

I: Ismerető

T: Térkép

G: Game Boy

S: Sega

N: Nintendo

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

A nagy érdeklődésre való tekintettel apróhírdetési rovatot indítunk. Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagy betűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelentetésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.- + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.- + 25% ÁFA = 250.-Ft

ROVAT: ☐ keres
☐ kínál ☐ csere

GÉPTIPUS: ☐ PC ☐ Egyéb
☐ C-64 ☐ AMIGA

EGYÉB KÍVÁNSÁG: ☐ vastag betűvel (+50%felár)
☐ inverz (+50%felár) ☐ keret (+50%felár)

Dátum:

Aláírás:

ISMER SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

3 8 6 A T

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

A sorsoláson részt vesznek a 'törzselőfizetőink' is.

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtsetd, ha előfizetsz, augusztusban részt veszel a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj:

- ☐ negyed évre: 380.-Ft
☐ fél évre: 760.-Ft
☐ egy évre: 1,520.-Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban

Megrendelő neve:

Címe:

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot
borítékban az alábbi címre
feladni szíveskedjete:

576 KByte

(COMGAME GMK)

1389 Budapest, Postafiók: 132

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a PROSZOLG-tól

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BOHANZA BROS
BUDDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE N. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLICK CLAK
COOL CROCK TWINS

COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES II
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ENFORCER
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM X
GHOST BUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULOKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
I PLAY 3D TENNIS

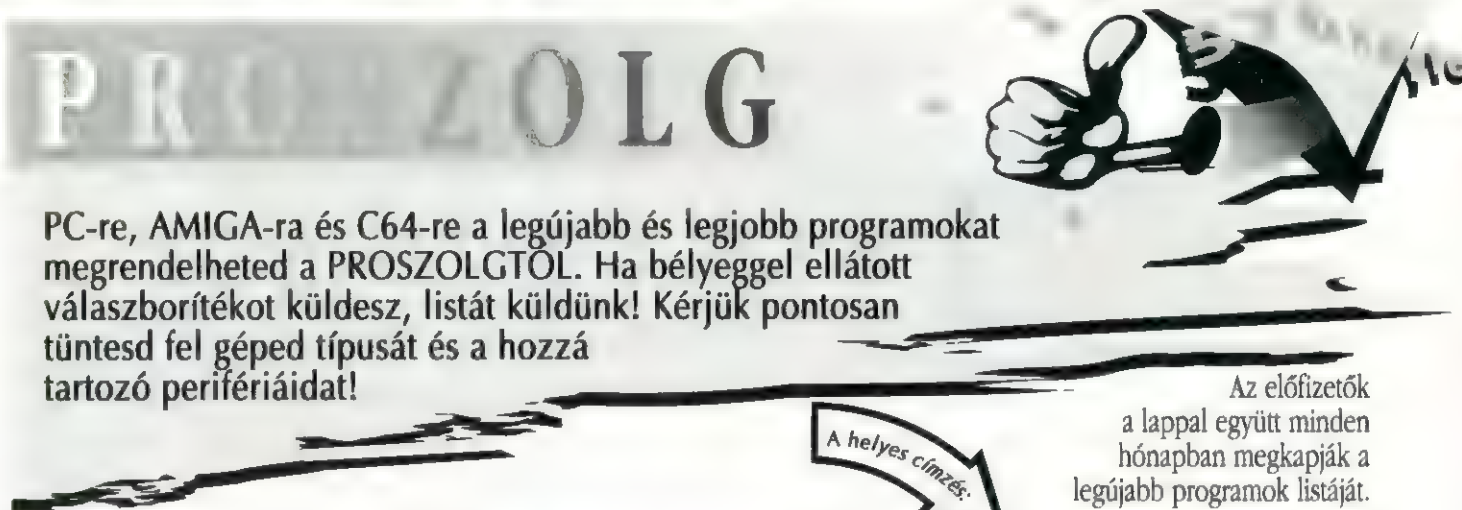
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES III
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFFROAD RACER
JOHNNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICS
MEXIS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MORTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
MARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBRED
NIGHT SHIFT

NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
NOBBY THE AARDWARK
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTING
POPEYE 3
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAINBOW ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOP - JAMES POND II
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING ROMMY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES

SLEEPWALKER
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE YIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY

THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '90
WRATH OF THE DEMON
WRESTLE MANIA

Minden játék után töltés, turbós változat! Egy program ára 200,- amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen: **PROSZOLG 1399 Bp., Pf: 636**
Ne felejtsetek a megrendelésre ráírni KAZETTA!



PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

Feladó: Kovács Béla

címzett:

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636

ARPRO

AMIGA CSERE

- A500 programcsere, kb 130 db. Cím: Tóth János, 6800 Hódmezővásárhely, Rudnay Gy. utca 20.

C-64 CSERE

- C64 programcsere lemezen! Listát kérek + küldök! Irj! Cím: Újabb Vanyó Tibor, 5800 Mezőkovácsháza, Nyírfák utca 26.

C-64 KERES

- Szerkesztőségünk megvételre keres jó állapotban lévő 1541/1-es drive-okat. Cím: Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf: 132. Telefon: 1126-415

C-64 KÍNÁL

- C64-es játékok és egyéb programok bőséges kínálata, lemezen és kazettán. Precíz és pontos és még gyors is a kiszolgálás

mindenki részére. Suvák Csaba, 7625 Pécs, Ignác utca 14. Tel: 06-(72)-330-103.

- C64 + 1541-es floppy + magnó + 2 db joystick + 250 db 3M lemez (játékokkal) + 24 db programkazetta eladó 36.000 Ft-ért. Cím: Ribár Sándor, 2092 Budakeszi, József Attila utca 19

Sürgősen eladó: C64/II + floppy 1541/II + magnó + joy + 150 lemez (turbósjátékokkal) + 18 kazetta + szakirodalom. Ár: 17.000 Ft. Jelenkezni lehet július 20. után. Cím: Róvid Márton, 1131 Budapest, Jász utca 90/A. Tel: 1490-053.

- Eladó Commodore 64/II + 1541 floppy + reset + 50 játék (minőségiek). Az ár szuper olcsó, csak 17.000 Ft. Cím: Bagó István, Budapest, XVII ker., Uszoda utca 44.

- C64 programok kazettára! Olcsó árak. Utántöltés és egyrészes programok! Válaszborítékért listát küldök! Cím: Ábrahám József, 2523 Sársáp, Annavölgy 195

- Eladó: Comm. VC-20 programokkal + 1531 hangosított magnó + C64 + 1541 floppy + Philips 80 Computer Monitor + Junszoty 403 TV (monitor) Cím: Budapest, 1224, VII. utca 4. Telefon: 227-2260

- C64 lemeze demok, felhasználói programok, játékok, a legújabbak is, eladók 40 Ft/oldal

Válaszborítékért listát küldök: Farkas László, 3000 Hatvan, Apafi utca 28

- Eladó: C64 + floppy + cartridge (Aktion Replay MK4 + kézikönyv) + sok játék + könyvek + 2 darab joystick. Ár: 25.000 körül, megegyezés szerint. Cím: Karacsony Veronika, Budapest, 1055, Honvéd utca 24.

- C64/II számítógép, 1541/II drive-val, magnóval, 2 darab joystickkal, mouse-zal, 4 darab lemezzel, szakirodalommal eladó. Telefon: 06/76-351-845

PC CSERE

- Hercules monitoron prg-csere. Válaszborítékra listát küldök. Cím: Balogh Péter, 7140 Bátaszék, Hunyadi utca 48

- Szeretnél PC programokat? Cserélek is. Válaszborítékért listát küldök. Kövecz Antal, 6000 Kecskemét, Reviczky u. 4. 2/6

PC KÍNÁL

1 darab IBM PC/XT (HD nélkül) 1.2 M-es meghajtóval és 20 lemezzel valamint némi irodalommal eladó. Ár: 20.000 Ft. Cím: Komló, Gárdonyi G. u. 11. Farnosi Szabolcs.

EGYÉB

Eladó Game Boy dialog kézikönyv, trófeák, nagykönyv, 5 programmal. Ár: 20.000 Ft. Cím: Muszár Csaba, 1124 Budapest, Tömösi u. 32. Tel: 202-2711.

- Game Boy-hoz olcsón stuffokat vennék. Minden érdeklő! Steiner Balázs, 1221 Budapest, Rózsa R. utca 28

Akersz havi 1 Gigabyte-nyi programot ingyen? Adj fel postautalványon 300 Ft-ot, hogy válaszoljunk. Csak ATARI, AMIGA, PCI Mix Info, 6701 Szeged, Pf: 1406.

- Eladó: C128 + magnó + joy + irodalom + játékkazetták. Irányár: 25.000 Ft. Cím: Csontos Péter, 2836 Baj, Bartók Béla út 20

Vár-Party! Országos számítógépes találkozó és vásár. 1993. Okt. 28. Várpalota. Helye: Várpalotai Művelődési Központ, Honvéd u. 1.

- Adatfeldolgozást, táblázatkezelést LOTUS-szal Szövegszerkesztővel diplomamunkát, gépeltést vállalkozások, mellékállásban vagy bémunkában. Bármi számítógépen elvégezhető otthoni munkát is. Tel: 252-39-64.

576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

Rejtvény



the Song Collection

Mint arról már beszámoltunk, a bravúrt bravúrra halmozó németországi software-cég, a Blue Byte egy CD-t dobott piacra, amelyen a legpopulárisabb játékaiknak átmixelt zenéi hallhatóak. A nagy érdeklődésre való tekintettel egy egyszerű feladványt készítettünk, amelynek megfejtői között 5 darab "Song Collection" című CD-t sorsolunk ki. A leveleket az újság címére várjuk (1389 Budapest, Pf.: 132), a sorolás eredményét a szeptemberi 576 KByte-ban olvashatjátok. Kérjük a borítékokra írjátok rá: "BLUE BYTE". Most pedig következzen a megfejtendő talány: a felsorolt 5 játék közül melyik az, amelyik NEM a Blue Byte nevéhez fűződik, azaz melyik a kakukktojás?

History Line 1914-1918

UGH!

Battle Isle

Invest

Twin World

Második rejtvényünk megfejtése három játékcím, a pótkérdés pedig az, hogy mi a közös mindháromban (gondolatok a címképernyőn felvillanó adatokra...). A négy szót az újság címére küldjétek (1389 Budapest, Pf.: 132), a borítékra pedig írjátok rá "KERESZTREJTVÉNY". A főnyeremény egy eredeti program a nyertes géptípusának megfelelően. Ne feledjétek el tehát számítógépek típusát is feltüntetni.

Vízszintes:

1. A beküldendő sor 12. Katonák lakhelye 13. Repül közepel! 14. ABI 15. Orsó egyenműi 16. Kitisztítat 19 Szerencsejáték 21. Igekötő 23. Leég 24. Orosz repülőgéptervező 26. UTZ 27. Egymást követő betűk 29. Német női név 31. Ismert kábfűszer keverve 32. Air Force 34. Tartóállványok 35. Település Budapest határában 36. Átlátszó anyag 38. Orosz férfinév 40. A nitrogén és a rádium vegyjele 41. Megszégyenít 42. Hajába egyenműi 43. Vesd papírra! 44. Kiérdemel 46. Iholya becézve 48. Honvédtábornok, a pákozdi csata győztese 49. Szétbont egyenműi 50. Közterület 52. Magyarországi település 54. Kivágó 57. Spanyol felkiáltó szó 58. Nyújtá régiesen 60. Csillag angolul 61. A beküldendő sor.

Függőleges:

1. Nemesfém 2. Eltulajdonít 3. Tanítja 4. Japán és thaiföldi gk-i jelzés 5. Fül angolul 6. Kincs keverve 7. Kettős betű 8. Fakard fele 9. Magányosan élő 10. Hősköltemény 11. Mesealak 17. A János vitéz egyik szereplője 18. Férfinév 20. Páros sügű! 22. Díszes kezdőbetű 25. Füstköd idegen szóval 28. Nem emberi 30. Középkori katonai-feudális rend tagjai 31. A beküldendő sor 33. Énekesmadár 34. Alkoholtartalmú ital /+ ékezet/ 37. Borotva része 39. Afrikai folyó 41. Amerikai röv. 42. Arany Olivér 45. Saraz keverve 47. Kislányok kedvenc játéka 51. TZSK 52. Operációs rendszer visszafelé 53. Rovarölő szer 55. Ibrahim része 56. Időmérő eszköz 59. Földet forgat.

| | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | 9 | 10 | 11 | | A |
| 12 | | | | | | | | | 13 | | | | |
| 14 | | | | 15 | | | 16 | 17 | | | | 18 | |
| 19 | | | 20 | | 21 | 22 | | 23 | | | | | |
| 24 | | | | 25 | | | | 26 | | | | 27 | 28 |
| | | | | | | | 29 | 30 | | | 31 | | |
| 32 | 33 | | 34 | | | | | | | 35 | | | |
| | 36 | 37 | | | | 38 | | | 39 | | 40 | | |
| 41 | | | | | 42 | | | | 43 | | | | |
| 44 | | | | 45 | | | | | | | 46 | 47 | |
| | 48 | | | | | 49 | | | 50 | 51 | | | |
| 52 | | | | | 53 | | 54 | 55 | | | | | 56 |
| 57 | | | | 58 | | 59 | | | | 60 | | | |
| 61 | | | | | | | | | | | | | |

Érkezési

AMIGA

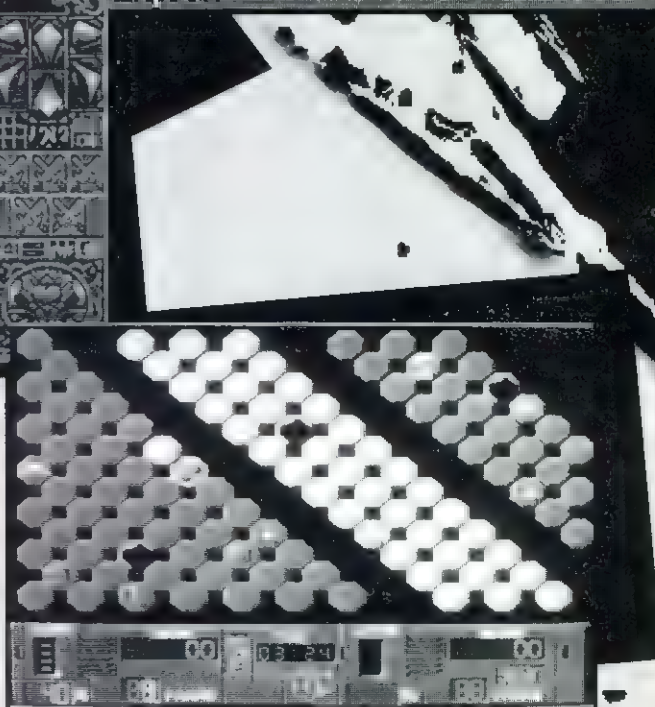
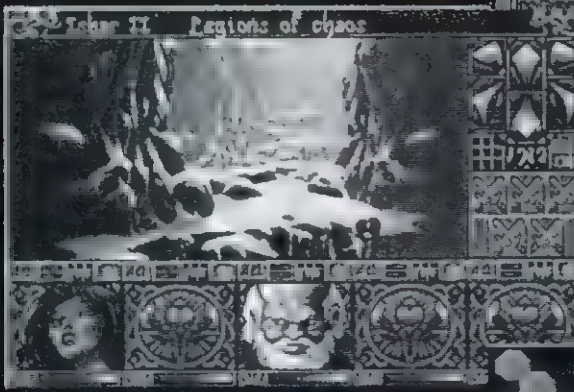
Sok kísérlet született már jó sztriptíz póker megírására, de a Hollywood Poker Pro óta nem sikerült áttörést hozni ebben a műfajban. Most egy újabb próbálkozás látott napvilágot **Strip Poker Live** címmel, de sajnos ez sem döntőgel csúcsot. Mondhatni egy átlagos kivitelezésű anyagról van szó, amibe csak egyetlen remek ötlet szorult: nemcsak kíváncsok hölgyekkel lehet "ringbe szállni", hanem izmos és jóképű férfiakon is kipróbálhatjuk tudásunkat (természetesen a kártyajátékbeli tudásunkra gondolom...). A játék ügyes megoldása, hogy a kezdéskor be tudjuk állítani a rajtunk levő ruhadarabok számát és ikonvezérelt a licitálás. A szabályokat egyébként elég korrektül betartja a gép, csaláson nemigen lehet rajtakapni, de ennek ellenére nehéz ellenfél.

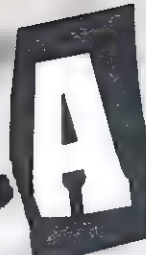
Rendkívüli népszerűségnek örvendenek manapság a gazdasági szimulációk, ugyanis az élet minden terén a vállalkozások a jövő. A **Delivery Agent** című alkotás egy nem éppen hétköznapi foglalkozási ágat, a szállítmányozó cégek munkáját szimulálja. Elég kultúrát menürendszerrel megoldott a játék, amiben minden helyet kapott, ami ehhez a tevékenységhez szükséges lehet: transzport járművek vétele/oladása/javítása, épületek vétele/oladása, kemekedés, szerződésalkötés, szabotázsakciók végrehajtása, szakemberek felvétele, reklámtevékenység folytatása, banki kölcsönök felvétele/forlesztése, statisztika. Végignézni is sokáig tart, hét még minden egyes pontra ügyelni, hogy minden elvezetett haladjon a vállalkozásunkban. A program egyedülálló hátulútja, hogy a kevésbé népszerű német nyelven íródott, de csak egy szótárazással az az akadály is legyőzhető.



A nagyszerű első rész után megjelent az **Ishtar II**, ami olyan csúcsot döntött, mint a Himaláján A sztori röviden: egy ismeretlen hatalom támadja meg a Hét Sziget Birodalmát, és minden eszközt felhasznál, hogy a Gonosz oldalára fordítsa el az embereket. Hogy ki, vagy mi ez a hatalom, azt hosszú ideje homály fedi. Ennek kiderítésére indul útnak 5 fős partik, akiket akár az első részből is áthozhatunk. Minden egyes szigetnek sajátos és egyedi klímája és éghajlata van, kezdve a hómezőktől, a hegységeken át, egészen a sivatagig. A területek háromszor akkora, mint az első részben voltak, és ezáltal sokkal több lehetőség nyílik kereskedni, izmerkedni, információkat gyűjteni. Ellenfeleink majd hetvenféle fajhoz tartoznak, az ellentük felhasználható fegyvertár pedig félszázra bővült.

A gondolkodható játékok kedvelőinek is megjelent egy csomaga a közelmúltban. Már a neve is árulkodó: **Ökörten**. Egy nyolcszögletű kártyák felületen kell emberünkkel az összes kicsiny téglát a pálya elején meghatározott színre színeznünk. Egy kockára háromszor kell ráugranunk, hogy ismét az eredeti színében pompázzon. A felület három részre osztott, amelyek között egy fekete színű telepítő segítségével közlekedhetünk. A terepet annyi nyüzsgő műtyár borítja, hogy két napig kell tanulmányoznunk őket, hogy kiderítsük a tulajdonságaikat. Egyet megfordítjuk a joystick irányítását, mások lefogyszának egy időre, és mekeverik az addig kialakított... Erdekesség, hogy... hanem képen egymással karóké, egymással... is.





Dark Half. Egy tehetséges író rádobban arra, hogy eddigi könyvsikerei nem ártó, hanem lelkek sötét oldalát vezérelte kezét alkotás közben. Ezért "képletsen" eltemeti akkori önmagát és új könyvébe kezd. Ennyire könnyen azért nem megy a dolog, mivel a sötét lélek nem akar meghalni, és ezzel megindul a két lélek közötti küzdelem.

A Police Quest sorozat alkotója megráztta magát és egy olyan rendőrségi nyomozóprogrammal lépte meg a nagyközönséget, hogy a szemünk szőke elálhat láte. A **Blue Force** névre hallgató programban egy minden hajjal megkeni zsarut alakítunk, akinek emberrablókat, kábítószerkereskedőket és egyéb bűnözőket kell jó útra térítenie, ha másképp nem megy, hát fegyverrel. Az amerikai bűnüldözési szokásokat és rendőri akciókat felvonultató program valószínűleg azért sikerült ilyen élethűre, mert az alkotó maga is beállt egy rövid időre a rendfenntartók kotelekébe, hogy realitás képét kapjon a misztikus rendőri életéről. 256 színe VGA grafika, "point and click" menük, digitalizált hangok, effektek és képek: ezek a legfőbb jellemzői az anyagnak.

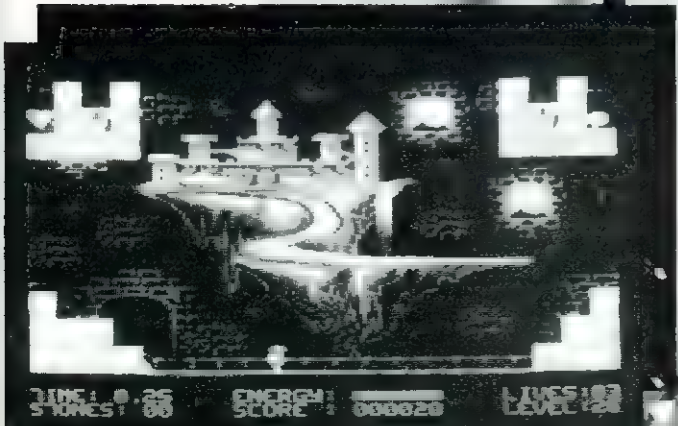
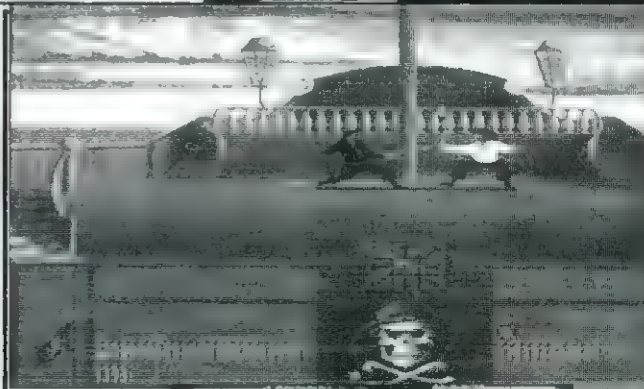
A Pirates név hallatán valószínűleg mindenki a régi szép időkre gondol, hiszen C64-en minden idők legnagyobb példányszámában eladott játéka volt, de a többi géptípus rajongói is szépen fogadták. Valószínűleg az a tény inspirálta arra a MicroProse gondjait, hogy **Pirates Gold** néven a régi változat feltuningolt változatát is kiadja. A dolog szépségéből, hogy hűlenek lettek a nagy öreghez, hiszen C64-es verzió kiadásáról szó sincs. Viszont a PC tulajdonosok nyoszlihatnak az örömtől, mert a játék valóban eszméletlen. Mivel a programot mindenki ismeri, ezért inkább arról ejlenek szót, amiben változás történt. A háttér- és ábrázoló grafikák festmény minőségűek, a csatajelenetek animációi hullajók, de ami még annál is jobb, hogy minden egyéb maradt a régi, megszokott "kaléidoszkóp" stílusban.

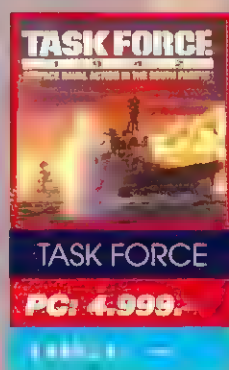
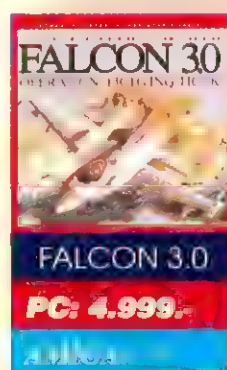
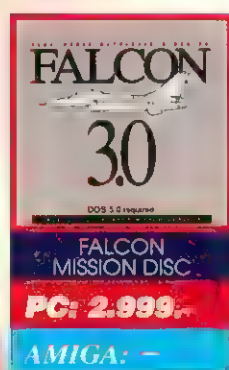
A felismerőváltó várt Maniac Mansion második része, alias **Day of the Tentacle** végre-velőhára megérkezett! A programról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, be-árás jó az anyag. Röviden a sztori: az első epizódból megismert lila tentacle valami turcsa folyadékot felhorpintva egy kisze megbuggyan és mindenáron a világ ura akar lenni (!?) Prof. Fred még idejében összekapozta őt és a zöld társát, majd bevágja a laborba őket. A zöld "csap" leveiben kár segítséget régi haverjától, Berhardtól, aki kár ismerősével rögtön a segítségére is siet. Megérkezve Berhardt lelkesen kibogozza őket a kotelekből, nem is sejtve, hogy ezzel milyen baklövést követ el. A kiszabadult csap elfogására a Prof egy saját fejlesztésű időgéppel az időben vissza akarja küldeni 3 fős csapatunkat. De a lakólmány feladja a talpát és hősünk 200 évvel vissza és előre repülnek az időben... A probléma adott, a megoldás a következő számban olvasható.

A több megás monstrumok mellett egy apróság is érdemes szót ejteni, ami a nemes **Silk** (Selyem) névre hallgat. Nem-hiába kapta ezt a sikamlós nevet a program, hiszen valójában egy sztriptíz programról van szó. A képernyőn kezdetben csak egy csabos kontúrú látunk, amit, abból darabkákat lekerítve, tudunk láthatóvá tenni (a 80-as években népszerű Sixx hez hasonlóan). A kontúr alól előtűnnek a női idomok, amelyből minimum 80% nyit kell láthatóvá tennünk, hogy a következő szintre léphessünk. Abban természetesen már kisze legébb alkotásban bájalog a halgy, míg a harmadik szinten pucéron ül a kanopén. A dalunkat a pályán mozgó ellenfelek nehezítik meg, amelyek nem érhetnek az éppen húzott vonalunkhoz, mert ettől kinyílnak. A bekebelezhető ikonok nem jelentenek feltétlenül pozitívumot, gyakor-
latok csap hátulról jöttek munkánkat. Viszont a látvány minden fárad-ságot kárpótol...

C-64

C64-re ebben a hónapban igen szegényes volt a termés, de azok le-galább csúcs-minőségűek voltak (lásd EON, Sleepwalker, Nobby). Ezért nem maradt más program az Érkezési Oldalra, mint a **Moribound** nevet viselő logikai-mászkalás anyag. Ez is egy különlegesen szépen kivitelezett alkotás egy teljesen más stílusból. Hogy miről is van szó? Egy apró emberkével kell gyémántokat összeszedgetni a különböző magasságú platformokról. Felmászni úgy tudunk, hogy meghatározott számú követ magunk elé teremtünk, vagy elemeljük (felszipantjuk) onnan. A pályákat rapdés ellenfelek is benépesítik, amik igen előnytelen helyen mozognak; gyakran nem lehet tőlük elérni a kristályokat... Ellenük a pályán elszórtan heverő bónuszok alkal-mazhatóak, amelyekből pl. felrobbannak, vagy pil-lanatokra lebénelnek. Az 50 pálya remek fej-törést ígér.





Bp. XIII.ker.
Pozsonyi út 14.
Tel: 11-26-415
Nyitva: hétköznap: 10-18h-ig
szombaton: 10-13h-ig

A

MICRO PROSE

TELJES JÁTÉKSKALÁJÁT MEGTALÁLOD AZ
576 KByte SHOP-BAN

What is a MEGADRIVE???

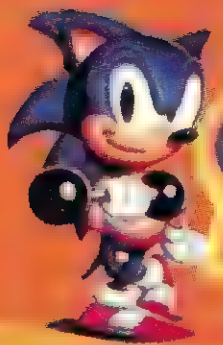


A gépben többek között egy szuper Motorola MC 68000 chip bújik meg, amely együtt dolgozik az alappéppel. Ez a chip segít abban, hogy a MD tudja kezelni a MCD-ről érkező adatokat. A rendszer sebessége így 7,6 MHz-ról 12,5 MHz-re növekszik. Ez a PC-eknek biztosan nem jelent sokat, de aki egyszer látja, hogy SOMC milyen sebességgel száguldoz alappépen, az el tudja képzelni a CD változat sebességét. Az SNES tulajdonosok ideig azzal dicsekedtek, hogy milyen jó a sprite nagyság-

Mivel az alapgép lehetőségei azért kőitűnő, a MCD sem képes egetrengető csodákra. Több szin például nem lehet a képernyőn, és a felbontás sem változik. Az adathalmaz azonban, amit egy lemez tárolni tud, olyan eredményt produkál, amit nehéz egyelőre felszárnyalni: megszámlálhatatlan pálya, ellenfél, képernyő lehet a játékokban, hosszú rajzfilmszerű intrók, ötvezető képsorok, és animációk



Azt senki ne várja tőlem, hogy kijelentsem: **MEGADRIVE**-ot vagy más gépet érdemes-e venni. Szerintem mindenki jöjjön el az 576 Shop-ba, és döntse el saját magáról!



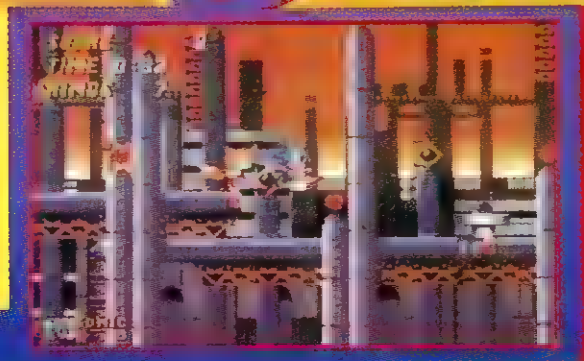
THE SONIC HEDGEHOG



GO SONIC GO

az az, melyet mindenki
vérmórsákdete szerint nyomhat.
Ütközben gyűrűket lehet gyűjteni. Ezél-
tel a játék végcélja már megvározzák,
hiszen nem csak a gyorsaságra, az ered-
ményességre is törekedhetünk. Ha egy ellen-
félnek szaladunk, elvesztjük a gyűrűket. Ha
úgy megyünk neki valakinek, hogy nincs nálunk gyűrű,
egy életnek koppel!
Ugrás közben SONIC sérthetetlen: ilyenkor tudjuk az
ellenfeleket kürtani, és megszabadítani az átluk rej-
tetett állatkákat, amiket a gonosz Robotnik öpeti
fogjul - nem is emlékszem: hát végig ellene küzdünk!

A pályákon
elvéve TV-
ket találunk,
melyeket szét-
csapva gyűrűket, pe-
zsot, gyorsítókat kapha-
tunk. Ezek a TV-k
néha a pálmafák
levelei között van-
nak, így plusz
mókát je-



THE REVENGE OF JOKEH



Mivel a játékok egy nekifutásra nem szűnnek lehet végignyomni, közhelyes folytatási lehetőség áll rendelkezésünkre. Ahhoz pedig, hogy a kódszavakat kicsikarjuk, érték continuous opció

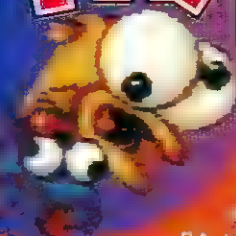
Hősünk ezúttal is a denevérfegyverek széles arzenálójával rendelkezik. Ezeket a lédók szétlövése után tudjuk felvenni, de úgy vettem észre, hogy a 'C' jelű lövésen kívül a többi szinte használhatatlan. Az ellenfelek kinyírása után feltűnő kapszulákat érdemes gyűjteni, 8 darab után sérthetlenséget kapunk.

A játék grafikája nagyon klassz, teljesen sötét tónusú, éjszakai beállítottságú. A játékok nagyon szépen rajzolnak, de az animációt nem vitték túlzásba. A zenék igazi denevéresek. Mivel a játékmenet fokozatosan nehezedik egészen a "mindigart szétvőrn" gépi szintig és stratégiai elemekben sem bővelkedik, csak mászkálás akció rajongóknak ajánlom. Nekik viszont bátran!

Joker már kihaverolt a leg-
jobb zuhanás: okozta sérü-
lését (lásd a filmet) és új ördögi
vetészek léteznek olyan anyagokat,
amelyek Gotham City kémiai labor-
jainak segítségével félelmetes
gyárthatóak. Mint már sokadszor, is-
mét csak áll vagy bukik a
szál!

A ROTI egy olyan 7x2 pályából álló mészakós stafi, amely mindenki számára szórakozást nyújt, aki kedveli azt a műfajt. Ennek több oka is van: a fészoreplő egy közkedvett hős, akinek szíve-

GADGET TWINS



olyan játék
tegeknék sem mindig sikerül. Ekkor jön
egy olyan ismeretlen csoport, mint a

Eltő rőnézésre a GADGET TWINS egyszerű lövöldözés anyagnak látszik. De csak elsőre! Már a cím is sejtet valamit, hiszen a 'gadget' jelző

Hőseink, Bop és Bump felkerekedik, hogy cseresznyepiros boxkesztyők-
kel felkerekedjenek a bűnösök ellen.

12. **Penyakit beracun** (gigitan ular, gigitan serangga, dan sebagainya)

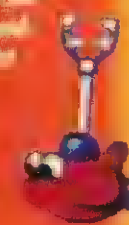
hatalian, 'ahap' C64-es anyagokra



den, a kövaktól a felhőkön át az utolsó növényig 'Gadger'. A
fövellenségek csúcs jöttek: forpó szemek, csattogó alkapsok,

Először is tisztázandó, hogy a fentiek nem a szociális igazságtalanságok, hanem a szociális igazságtalanságok következményei. Ez a jónak tökéletesen alkal-

a jó! aztán hód szőlő! Gondoljuk csak el, hányszor van olyan helyzet, hogy vizitáló barátunk megkér - mutassunk



DOUBLE DRAGON III

Már földön az SNES történetében! A STAR FOX-et messze megelőzte a híre, a legjobb űrháborús játék címet akasztották rá; hiszen az az első olyan SNES-kártya, amely magában foglalja a legendás FX-chipet! Lassuk, mit rejt ez a kis szürke doboz...

Győrjék össze az ELITE-t, az EPIC-et, az X-WING-et és a STARGLIDER-t. Mi lenne belőle? S.T.A.R.F.O.X!

A történet a szokásos. Más föld, más univerzum. Az emberek erőfelé még hírből sem ismertek, hiszen a bolygókat mindenféle fajú állatok népesítik be - fészereplők példának okáért egy ravasz rétkal. Egy eszemment tudós, Andross (valami majom fajta) odög morész-kodik, hogy elfoglalja a Vornom bolygót, és ott titkos kutatókba kezd. Addig nem is zavar sok vizet, amíg egy napon vissza nem tér, hogy holát és pusztulást hozzon a bókás galaxisra...

Fox McCloud, a STARFOX szakasz parancsnoka kapja a veszélyes feladatot, hogy könnyű vadászattal szálljon szorba az ellenséggel. Falco Lombardi a forrófejű kaktus, Peppy Hare a szuperagyú nyúl és Slippy Toad a félénk báka fogja követni a hőst parancsokat, hogy négyükkel erővel térde alá kényszerítsék a gonoszt!

A SF első ránézésre szivárvánornak látszik, de nem az. Inkább egy szuper grafikus, verhetetlen játszhatóságú űrhajós-lövöldözős stíff, amely az Arwing vadászgép pilótáitukáiba szögezi a játékosokat!

A játszhatóság, mint mondtam felülmúlhatatlan, de mégis a grafika az, amely az igazi show-t nyújtja. A játék vektorgrafikát használ, de olyan szépségű, összetettségű, gyorsaságú, amelyet még szem nem látott. Ezen csodákat a SUPER FX chip produkálta!

Az FX chip-en már óvak óta dolgozik a NINTENDO. A chip egy olyan matematikai co-processor,

amely a hardware rendszer 'funkcionálásával' az aritmetikai számításokat 6-szoros sebességgel végzi.

Az FX által produkált grafika poligonokat használ színe-ek helyett, amihez köztudomásúlag több memória szükséges. Az FX rendkívül gyorsan forgatja és mozgatja a tárgyakat, s mindezt 'Real Time' módban, ami azt jelenti, hogy mi ugyan nem látjuk minden lapját egy térben lebegő tárgynak, de az a képen mégis létezik. Ezért ha közelebb repülünk valamihez, az helyzetünk megváltozik, más oldalait is láthatjuk.

Szintén profi módon kezeli az FX a vektor és 'rajzolt' grafika kaverékét. Ez azt eredményezi, hogy bármely poligon felületére képes rajzokat 'feszíteni', így azok sokkal élethűbbek lesznek. Természetesen ahogy a tárgy mozog (forog) a képen, az FX folyamatosan újrarajzolja a látványt, így mindig egy 6 különböző 'arcú' kecka minden oldalát megismerhetjük!

Eddig nem sűrűn láthatunk konzolon 'fényforrásos' árnyékolást. Az FX az SNES palettájának 32.768 színét használja arra, hogy a tárgyak mindig az adott irányból legyenek megvilágítva, és árnyékuk is tökéletes legyen.

A játékban két fő nézet váltakozik: leginkább a hajó mögötti szemszög a jellemző, amely a bolygófelszíni harcra elengedhetetlen, de az űrben is hasznos néha. A másik a saját nézet, ahol közvetlen a pilóta-fülkében ülünk, és egy célkereszt segítségével irányítunk. Létezik még 2 különböző hátsó nézet, amelyeknél csak a hajótól mért távolság eltérő.

Az audio élmények, melyek játék közben érik az embert, fenomenálisak. Digitalizált beszéd, hangok, robbanások, szirénák, lézervívjegyek és még felsorolhatatlanul különböző hang szedti meg a pilótát.

A játék minden pozitívuma ellenére sem kezdőknek való. Kezdetkor 3 út választható (változó pályákkal), melyek 3 nehézségi fokozatot jelentenek (a legkönnyebb a középső út, a másik az örületes kergeti még n...

legbirkóbb játékost is). A pályák után néha vannak CONTINUE-kat-kapunk, kódszavas folytatás néha, tehát a SF-et mindenképpen csak egy nekifutásból lehet megnyerni. A második pályán mellett van egy 'kocka lyuk' is, amelyhez a játékosnak előbb meg kell találni, és van egy rejtett útvonala is - kihívásban tehát nincs hiány!

Andross hajói között a rombolókat kezdve a vadászokig minden megtalálható, így játék közben számtalan gyönyörű ellenféllel kerülünk szorba. Minden pálya végén fellendül val, amely lehet álló dínószaurusz vagy akár anyuhajó is.

Harc közben gyakran feltűnnek rabszolgák is. Legtöbbször ugyan segítséget kérnek, vagy némi szót adnak, de előfordul, hogy egy-egy keményebb ellenfelet segítenek hídgra tenni. Leginkább Falco-t, a kaktusi lehet földhúzni, ha lefűjük előle a kismélt áldozatokat.

A játék irányításához az összes gombra szükség van, de pár óra gyakorlás után minden tökéletesen kézre fog esni. A gyorsítás/lassításon kívül a hosszanti tengely körül is tudjuk forgatni a hajót, ami a szűk helyeken való átvitáshoz ideális. A játék elején a TRAINING opcióval begyakorolhatjuk a repülést.

A küldetések során extra cuccok is szerezhetők, de ezekkel nem dobálózni túl bőkezűen a játék. Speciális ellenfelek kilövésével párgé, hármasszögekkel álló gyűrűk jönnek létre, melyeken ha átrepülünk, energiát kapunk. A kék-piros szaturnusz alakzatok a bonus atom-bombák, de lehet dupla lözerre és még erősebb blasterre is szert tenni. Nagyon ritkán extra élet és sérthetatlenség poizs is felszedhető, de nem tudnám megmondani, hogy ezeket mi rejti.

Mindent összevetve a STARFOX az eddig készült játékok legjobbjait. Ha nem vesszük figyelembe a grafikát és az audio-t; még akkor is ott a hangulat, ami elmondhatatlan: mi is együtt állunk a hajóval egy-egy ólos fordulóban; szemünket moroszlva keressük a szűk útjórakait, mindezt csússzépséggel; hangosan kéremkodunk, ha nem sikerül valami új ugyanakkor visítunk az akadályok sikeres leküzdése után. Nem engedheti meg magának senki, hogy kihagyja ezt a játékot!



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

STARFOX

576

JULIUS 1993. ÉVFOLYAM

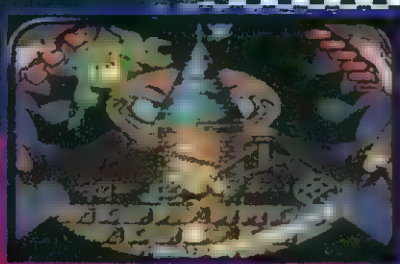
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Mit is vár az ember egy ugrálás ügyességi játéktól? Szuper grafikát, mozgalmas zenét, és folyamatos vesztett akciókat. Nos, aki tényleg erre vágyik, az pillantson bele az PCH-ba! A bolond család (Addam's Family) főszereplésével készült második stuff már földalatti jobb mint elődje. Ezúttal Pugsley-t irányítjuk, kinek feladata, hogy 5 tárgyat (poliptim, sap, pákháló, sárkánytűz, alsógatyá) gyűjtsön össze; melyeket a pályák végi föllélekkel birtokolnak. Az 5 erre beszedése után léphetünk a 6., violsó színtre, ahol a vadászó kesztyűjének megkaparintása a cél.

Pugsy útja során az Addam villa minden lényeges helyiséget végig kell hogy járja. A szobák, melyek rendelkezésükkel adódóan a pályákat jelzik, olyan rémségekkel vannak tele, mint bűbös bábák, gyilkos kacsák és sájdobáló egerek.

Az, aki ezen a játékon akarja kifejleszteni 'ugráló' tudományát, jól választ! Szintén egy percre sem lehet megállni, hiszen mindig azt kell vizuálni, mikor adódik alkalom egy kis ellenfél-lejáratásra. Közben meg dolgozik az emberi kapzsiság: kilátszva igyekszünk gyűjteni a dollár ikonokat, melyekből bőven akad!

Persze nem lenne a játék teljes a logikai elemek nélkül: a pályán elhelyezkedő zöld kapcsolókat megfelelő sorrendben kell megérinteni ahhoz, hogy egy-két trükkös helyet vagy kijáratot elérjünk. Időse telik, mire ezek működését be-tanuljuk. Nem könnyű játék, de ez nem is baj. A tipikus Addams zene és a végletesül humoros grafika az ugrálás-ügyességi stuffok legjobbjai közé emeli a PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT-ot!



BLAZEON

Ebben a számban két Japán stílusú űrháborús játék is szerepel, mégis teljesen különbözőek. Míg a CYBERNATOR egy teljesen kategorizálható valami, addig a BLAZEON-ra nyugodt szívvel alkalmazom a 'lévelőzész' jelzőt.

A stuff leginkább az R-TYPE-ra hasonlít, de ezúttal nem egy idegen faj ellen kell megküzdeni - a galaxis legfélelmetesebb fegyverének, a Bio-Cyborg-oknak a birtoklásáért folyik a harc. A Bio-Cyborg-ok olyan szörközetek, melyekre egyszerű vadászgépekkel lehet rákapcsolódni. Ilyenkor életre kelnek a robotok, és féltelmetes tározójukból kiérnek.

A játékos egy Garland TFF-81 típusú hajót vezet. A gép fegyverzete egy Vulkan égő az ellenség megsemmisítésére, és a Triangulander, amely megbénítja a Cyborg-okat, elősegítve az összekapcsolódást. A kapcsolat akkor jön létre, ha hajónkat a megbénított Cyborg-ra irányítjuk. A pályák 7 különböző Bio-Cyborg-gal tudunk összekapcsolódni, melyeknek tulajdonságai is különbözőek. Azt, hogy mik a gyenge és erős pontok, mindenkinek magának kell megmutatnia. Mivel a vadászgép igen gyenge, érdemes mindig valamely Cyborg-ot irányítani.

A BLAZEON grafikájában semmi kívánni valót nem találunk: szép, de nem túl eredeti. Az, hogy többféle robot börtbe is bele tudunk bújni, változatosságot visz a játékba, meglehetősen eredeti ötlet. A shoot' em up fanatikusok nyugodtan próbálják ki!



Időse minden szempontból szellem a japán RPG-ről, és most egy olyan játékkal mutatkozik be, amely a múltaj csúcsa: nagyszámú és, bonyolultságban is jóval a pálmát. Leginkább a kollektív RPG-játék áll rá.

A KOEI cég játéka természetesen nagyon nyugodt, hiszen az IGA mindig valóban létezik. Az eredeti RPG-stílusú játékoknál (mint például az Luchard Waters), melyek főként helyi közösségek között, helyi nyelvvel készültek, helyettesítik a történetes grafikát megalkotók, ezért valamivel kisebb nyújt az a stuff: hatékony történet és stratégia létezik.

A főszereplő egy ifjú, aqo nio. Ennek kitért elpusztított. Hobonaga lord emberei. A sztori tehát a klasszikus japán történetek (melyek) a reménytelenül.

A fő cél, hogy egy hatalmas területet bebolyongva felfedezzük a maga tudományát, minél több szót gyűjtsünk, követve azt, ha hozzánk és elpusztunk a ruttingott előrelép, Hobonaga várja. Közben szüntelen csúszó kell vívniuk szörközetekkel, melyekből, melyekből szörközetek.

Ki kell vívniuk a terület vezető urának elismerését - nem is túlságosan akciókat kell szimulálni végrehajtunk - hogy később szereplőink segítők gyűjtsünk. Mivel egy valóban RPG-vé alakult, nem, az egyik gyors akció: napokig kell játszani ahhoz, hogy egyáltalán minimális akció legyen, azaz egy egyszerű korszakokból, szomorú felett! Barzsozok sok tapasztalat pontot kell gyűjteni a magasabb szintek eléréséhez. Szintén sok arany kell, hogy megföldi felszerelést vásároljunk. A kapcsolatteremtés is fontos elem a játékban, szinte minden

Ével hosszú beszélgetéseket folytatunk, ezért az egész nyelvi morató szörköztes a játékhoz.

A kezdeti monóbrondázóval történik, mint minden valamirevaló RPG-ben. A parancsok kivétel: hisz az első lépés az, hogy a játékosnak kell, ezért minimális 'előképzettség' szintén nem árt. A harcok külön-külön folynak, megfogva, minden eszközt megfogva, fegyverek - hivatalos. Ilyenkor a pálmát is megfoghatjuk, fegyver: Kéz az ellenség szemébe, és az ellenség megfogja a kezét (persze ha létezik az nem szörköztes). A játékban előre jutva igazi stratégiai háborúba is kerülünk, ahol nem egyenlő, hanem csapatokat vezethetünk.

A játékos bonyolultságát mind csak azokat a játékos, akik a játékot kedvelik, hiszen nem napokig-hetekig, inkább hónapokig tarthat a meggyőzés. Kevés az ilyen intelligens és történelmi háttérrel rendelkező stuff mostanában - a KOEI játéka helyettesíti meg az őt a játék viszonylagos életét.



CYBERNATOR

Van egy videokazetta a pokémon, melyben a GAL FORCE című Japán űrháborús rajzfilm van felvéve (Magyarországon 'Úrmaszonok' néven ismert). Amikor megláttam a CYBERNATOR, ember irányította robotját, egyből erre a fantaszikus filmre gondoltam.

A játék annyira kemény, hogy léni kell. Aki 5 percet tovább játszik vele, azt egy különös érzés keríti hatalmába - maga is az élve irányított robot részévé válik és minden áron meg akarja védelmezni azt! Mégsem mondom, hogy a CYBERNATOR egy shoot'em up; inkább a Street Fighter 2 jövőben játszódó mész.

A főszereplő különös valami - egy ruha, melyet ember irányít. De milyen ruha az, amely több méter magas, jobban felfegyverzett, mint egy tank, és leginkább egy robotra hasonlít? Nos ezt a gépiást először Yashiyuki Tomino japán rajzfilmkészítő találta ki ('Gundam' című sorozatában), de később számtalan rendező, író, rajzoló felhasználta: hasonló volt az Aliens rakéta robotja, vagy a BattleTech játékok háttérképei.

Csak ezért mentem bele a robot körülírásába, hogy mindenki rájöjjön, egy japán stílusú stuffról van szó. A történet lényegében: egy kozmikus űrháború szereplői vagyunk, melyet ember vív nem ember ellen. A hatalmas űrlották nem képesek eldönteni a csatákat, ezért kisebb, egy személy által irányított szerkezeteknek kell megvívni a végű csatát.

Küldetésünk tényleg olyan változatosak, mint egy igazi háborúban: az ellenséges hátsó bázis elpusztítása, űrzónák megtisztítása, harc robotok ellen, harc ógyók ellen, harc meateórák ellen.

Ami igazán meglepett a játékokban, az a hatalmas tűzor, amit a robotok képeznek: a mindent elpusztító gépogyó (ropkedő hűvelő aláfestéssel) működése állítólag, főleg ha hozzávesszük az ügyködésünk során keletkező robbanásokat, tüzelőket, szörközést szálló alkotászekai. Átválthatunk egy 'kéz' fegyverre is, ilyenkor hatalmas ütéseket mérhetünk az ellenfelekre. Felszedhetünk rakétákat, melyek a föllenségek puhítására alkalmasak és még egy pajzsunk is van, amely állja a legerősebb lézergyókat is.

A játék grafikája több szempontból is nagyszerű. Az egyik, hogy nagyon szép, a másik, hogy a képen minden mozog: menekülő pilóták a robotokból, lövegtoronyok, liftek és minden irányba cikázó lövedékek. A hanghatások igazi gyilkos hangulatot adnak. A pályák előtt mindig kis közjétek vannak, ilyenkor egyik pillanathban még azt látjuk, hogyan alakul a sztori, a másikon már részesei vagyunk. A szintek igen rövidek, éppen ezért változatosak: soha nem kell kétszer ugyan azt a háttérrel bámulni.

Aki szereti a japán űrháborús stuffokat, az el fog vágyni a CYBERNATOR-ra!

MARTIN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

576 KByte

A Sötétség
Lovagja visszatért!
Még hozzá nem is akárhogyan: egy bombasztikus, elsőosztályú, játéktérmi szintű verekedős játék főszereplőjeként!

A KONAMI mindig híres volt jó játékaival, de ezúttal különösen a közepébe talált. A BR egy olyan verekedős stuff, amely bármely játéktérben megállná a helyét, nem csak extra szépségű és méretű grafikája miatt, hanem az atmoszférikus zenei aláfestés és hibátlan játszhatóságnak köszönhetően is. A digitalizált képek és sztorivezetés pontosan követik a film cselekményeit.

Hősünknek, akárcsak a filmben, egy perc nyugalmat sem engednek ellenfelei: Penguin és a Catwoman. Hét pályán keresztül kell ütni, rúgni, repkedni, melyek között Gotham város utcái, Penguin állatkertje, egy cirkuszvonal, és még az örült motorosokkal teli autópálya is megtalálható. Ez egyébként egy olyan 'egyszerű mellékpálya', melyet a Test Drive játékok is megirigyelhetnének!

Kezetben Penguin bohóc embereivel vesszük fel a harcot. Talán nincs is még egy ilyen játék, ahol ekkora élvezettel verhetjük a pasikat - azt sem tudom hány fajta támadó és védekező mozgást használhatunk. Falhoz kenhetjük, a kirakatba és a villanypóznákhoz vághatjuk és egymáshoz csapkodhatjuk a bohócokat, melyekből ritka sok féle létezik - ezt figyelembe véve nem akasztható rá a BATMAN RETURNS-re az unalmas jelző. A pályák végén természetesen főellenfelek várnak ránk, akik szintén a filmben szerepeltek.

BATMAN igazán nem az a legény, aki néhány egyszerű pofon kiosztásával beéri: a mindenkit lesöpörő köpenypörgetés, a sodrógrás, a repülőrúgás, és a szupertitkos robbanó-kémcső is fegyvertárába tartozik. Ezen mozgásokat különböző joy+gomb kombinációkkal hozhatjuk elő.

Mindezekhez még jönnek a fegyverek, a bumeráng és a huzal, melyekkel még változatosabbá tehető a játék (még azt a trükköt is alkalmazhatjuk, amikor Batman belövi ellenfele magát a falba a huzalt, és azt megrántva a faldarabbal hátbaveri a fickóit!).

A BR grafikája osztályon felüli. Sötét, de gyönyörű filmszerű hátterekkel láthatunk, a sprite-ok hatalmasak, és jól animáltak. A digitális képek szinte video-minőségűek.

A zene szintén egyenesen a mozi-téma útjára, kissé drámai számokat hallhatunk, melyek tökéletes aláfestést nyújtanak a képernyőn folyó akcióhoz. A játékban 5 nehézségi szinten küzdhetünk, melyek közül csak a MANIA változat mutatja a teljes és csodás megnyerést. Mire ezt végigjatszunk, lemegy a nap!

MARTIN

BATMAN RETURNS



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**



576 KByte

1992 KONAMI AMERICA INC.

GAME BOY

BIONIC COMMANDO

Ez az a játék, melyet senkinek sem kell bemutatnom. A kommandós játékok között hamar unikummá vált Bionic Commando a főszerelőnek "teleszkópos" karja van, s ennek segítségével tud mozogni, kapaszkodni, mászni, teljesen új dimenziákat nyitva meg az irányításban. A végtelenül sikeres számítógép-verziók után most a Game Boy-osok is élvezhetik a CAPCOM szuper kommandós játékát. Meglepetés, de ez a stuff is úgy van átdolgozva, hogy veri a "nagy" verziókat. Az eredeti computeres változatokban kizárólag harcolni kellett; itt különböző tárgyakat is meg kell szerezni, kontaktust kell létesíteniük előretolt felderítőinkkel, s többek között arra is lehetőség van, hogy az ellenség termináljaira rákapcsolódva lehalkassuk a csatornáikat.

A pályák között majdnem tetszőleges sorrendben mozoghatunk - ilyenkor egy monitoron kell utasítanunk harci helikopterünk robotpilótáját, hogy vezessen az adott területre (transfer), vagy szálljon le (descend). Azért rögtön az utolsó szintre nem lehet eljutni - a teljes sikerhez majdnem minden területet meg kell tisztítanunk, 4 video-adott megszerезve.

A híres "teleszkópkar" GB-on is klasszul működik, jól kezelhető, az irányítás praktikus. Az ellenséges katonák tömeges megszállása mellett még reaktorokat is fel kell robbantanunk, így megghiúsítva az Albatross-tervet. Ha mindez kevés lenne, akkor ne felejtjük el megmenteni a fő társunkat, Super Joe-t sem!

A játék grafikája első osztályú! Nagyon aprólékosan vannak kidolgozva a sprite-ok, a hátterek, az intro is rendkívül jó.

Vérbeli kommandós játék, igazi klasszikus!

Na most aztán elő a zsebpénzzel!

Ebben a hónapban olyan Game Boy stuffokat találtam, hogy lementem pamutba: félelmetes, hogy hol tart a "kis fekete-fehér"! A játékok nagysága és tartalma semmiben nem marad el a nagyoktól, ma már minden anyagot gond nélkül át lehet tenni GB-ra, legyen az ügyességi, kaland vagy stratégiai játék. A következő négy anyag különböző stílus képvisel, de mindegyikre büszkék lehetnek a Game Boy tulajok.

KID DRACULA

Félelmetesen beindult mostanában a KONAMI, egyre-másra adja ki a szuper stuffokat. A legújabb GB anyag, a Kid Dracula oly jól sikerült, hogy a 3 napos folyamatos "drakula-kúra" után már nem izlett a SNES, nem kellett a Megadrive, csak a kis fekete-fehér bébi! Ha nem tudnám, hogy GB-t látok, azt hinném, hogy ez egy SNES játék, Junoszy tévén előadva!

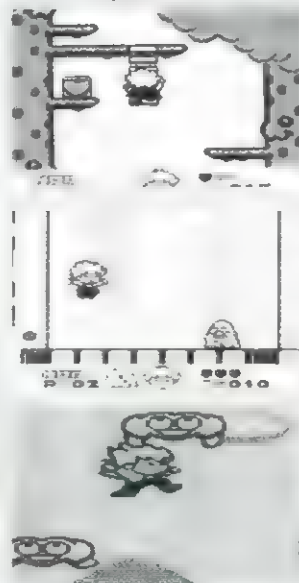
Ifjú drakulánk, akinek a távoli rokoni szálokon kívül semmi köze sincs vérszopó őseihez, boldogan él birodalmában, amikor is egy gyík-lány, Garamoth elkezdni terrorizálni őkelmét. Hősiünk útra kel, hogy három veszett ügyességi pályán megleckéztessze az ügyefogyott gyíkust.

A játékban Kid Dracula-t irányítjuk. A kastélyban kezdünk, ahol belekóstolhatunk a ránc város borzalmakba: maffa-zombik, lökött denevérek között ugrándozva kell eljutni a trónteremig, ahol elnápángolhatjuk az első fő ellenfelet, egy szellemet. Ezek után egyre nehezebb pályák következnek: a "Bolondok Erdeje", a "Villámvasút", a "Szellemhajó", "Garamoth Világa", a "Szörnyvulkán", a "Sötét Barlang", és a "Robotgyár Zóna".

Emberünk segítője a "Bandza Lökődék", aki minden pálya előtt hasznos tanácsokkal lát el. Ilyenkor mindig eszünkbe jut egy újabb varázslat, amit a későbbiekben alkalmazhatunk (SELECT-tel lehet váltani a megszerzett varázssokat) - "denevértanszformáció", "denevértámadókör", "denevér-követőrakéta", "óriás denevérbomba", "fejfel lefelé manőver", "Lagosi esernyője".

A pályák után izgis mellékjátékok közül választhatunk (még hozzá 5 féleből, ha elég érmét szereztünk), ahol a nyerevényünk bónusz élet lehet!

Rendesen ki vagyok akadva ezen a játékon! A "nagy" konzolok bőven elbűjíthatnak mellette, hiszen kevés az ilyen óriási játszhatóságú, humoros, ötletes játék, csúcs grafikával és hanghatásokkal - s mindez Game Boyon! Még arra is teltett a KONAMI-nak, hogy a szintek közé animált, halál nevetséges átvezető sztorikat tegyenek, ami azért a GB-tól nem kis teljesítmény.



Ez a CAPCOM anyag sajnos elég szégyenletesre sikeredett annak idején C64-re is, Amigára is, ezért kíváncsian vártam, mit alkottak ezúttal. Végtelenül kellemes csatlódás volt, hogy egy teljesen átdolgozott játékot tesztelhetek, amely kaland-, és akcióelemekben bővelkedik, klassz a grafikája, tartalmas - szóval szórakoztató. A sztori egy telefonnal és egy gyilkossággal indul, ezek után már lavinaszerűen peregnék az események. Roger-rel kell végigszágolászniunk a város utcáit, beszélgetni a lakosokkal, infókat gyűjteni, tárgyakat szedgetni. A fő cél az, hogy fényt derítsünk az ördögi Judge Doom üzelmeire.

A stuff filmszerűen van összerakva: ahhoz, hogy egy újabb "fejezetbe" kerüljünk egy meghatározott feladatot kell elvégezni, persze hogy ez micsoda, csak az adott pillanatban derül ki. Először pl. az "Ink and Paint" klubban leszünk Jessica elrablásának szemtanúi, de később még Benni, a taxi "száguldó tudását" is igénybe kell venni.

A WFR intelligensebb, komolyabb játék, mint az átlag. Grafikája átlagos, zenéje a filmből kölcsönzött. Tele van "mozi-közjátékokkal", melyek még jobban színezik a történetet. Igazából a "interaktív" nyomozás kategóriába tartozik, s azoknak fog kellemes időtöltést nyújtani, akik a fejtejtő-feladatok kibogozásának szeretik szentelni idejüket.

WHO FRAMED ROGER RABBIT

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE

Ez az impozáns című játék annak a T.H.Q Inc. cégnek a munkája, melyet a Game Boy tulajdonosok már jól ismerhetnek, hiszen szinte kizárólag (már bocs!) "ökör" stuffokat adnak ki. Főszerelőik amerikai rajzfilmfigurák, de az alternatív fajtából - minden szereplő úgy fest, mintha egy erősen bakábitástervezett karikatúrista csúcs "feeling" közben rajzolta volna. Bevallom, hogy befűröl betűre végigolvastam az eredeti gépkönyvet, de semmit nem értettem belőle - s azt hiszem ezúttal nem a nyelvtudással volt a gond!

Egyébként a játék az ugrálás-ügyességi fajtából való, kizárólag gyakorlat és türelem kell hozzá. Akit esetleg érdekel, hogy mit csinál ennyi lökött figura egy játékban, annak a sztori: a Rocky & Bullwinkle múzeumból ellopták a kincseket, magához Boris Badenov és Natasha Fatale, a két nemzetközi gonosztevő. Embereink elindulnak, hogy mindegyikük egy pályát vállalva visszaszeressze, ami a múzeumba való.

A pályákról és a játékménatról nincs mit mondani - az egész anyagra a gyagyós humor jellemző. A szintek között itt is lehetőség van mini "bel-játékok" (ez mostanában igen divatos) üzni, ami lehet jóvendőmondás vagy magasugrás; extra életet lehet szereznél velük. Mivel a stuff alapvetően az amerikai piacra készült, ahol ismerik az eredeti rajzfilmet, kis hazánkban valószínűleg csak azok veszik meg, akik az ilyen stílusú dolgokat csípi. Mondjuk aki megnézi a dobozon lévő képet, az egyből tudni fogja, mire készüljön.

WANTED

Számtalan levél érkezett az elmúlt néhány hónapban, hogy komolyabb játékokról is közöljünk teljes leírást a Wanted hasábjain. Példaként legtöbbször a Maniac Mansion került említésre, ezért kapva kaptam az alkalmon, és a második rész (sajnos csak PC-re való!) megjelenésével közel egyidőben előbányásztam a ládafiából a megporosodott MM-lemezeimet, meg egy réges-régi Power Play Magazint, ami iránytűként szolgált, ha elakadnék valahol és nekilátam, hogy felelevenítem emlékeimet.

A komplett megoldás minden figurával lehetséges, egyedül Berhardot kell mindenképpen beválasztanunk a csapatba. Nekem Syd és Berhard volt a legszimpatikusabb, ezért őket választotam főszereplőnek. Kezdő lépésként állítjuk Dave-et a postaládához, majd ha megszólal a csengő, azonnal vetessük ki vele a benne lévő csomagot és egyből bontsuk is fel. Bernhard ezután nyugodt szívvel kinyithatja a bejárati ajtót a lábtörő alatti kulccsal. Ezután irány a nappali, ahol az öreg rádióból szereljük ki Berharddal a csövet, majd nyomulunk a pinceajtó elé és Syddel nyomjuk meg a jobboldali markolatgombot. Berharddal osonjunk be észrevétlenül és kapcsoljuk fel a villanyt, és nagy sebességgel tegyük zsebre a pofás ezüstkulcsot. Irány a konyha, ahol ÓVATOSAN oldozzuk el Edna-t, majd pedig Syddel zsákmányolunk a hűtőből egy üveg Pepsit és egy kis sajtot, a tárolóhelyiségből egy doboz gyümölcslevet és a korszót, illetve a festőszobából lovasítunk meg vele a viaszvirágokat és a festékkoldót. Caplaskunk ezután Syddel fel a másodikra, ahol adjuk oda a "csápnak" (továbbiakban tentacle) először a gyümölcsöket, aztán a dzsúzt. A rádiós szobában mászassuk meg vele a létrát és szedjük össze a megtalált sárga kulcsot és a lemezt, majd teperjünk a könyvtárszobába, ahol az ágy mögött egy üres kazettát találunk. A zeneteremben csajunk egy kis ricsajt: tegyük be az ott található lejátszóba a lemezt és a kazettát, majd indítsuk el a banzájt. Várjunk addig, amíg a váza el nem törik, kapcsoljuk ki mindkét berendezést és a kazettát ismét vegyük magunkhoz. A nappaliban a szekrényben, amin a rádió áll, található egy magnó, ami-

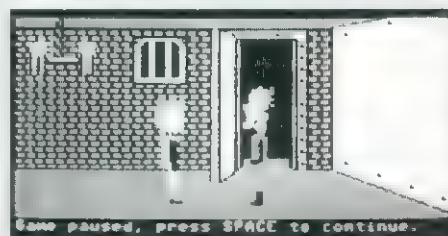
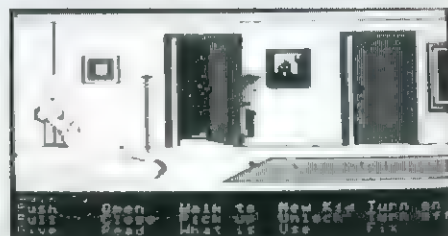
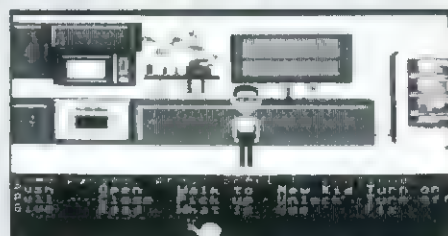
be ha beletesszük a kazettát és lejátszuk, akkor a lámpa nem bírja a gyűrődést és a földre esik, ahol darabokra törik. Elégedetten leállíthatjuk a magnót és a cserépdarabkák közül egy rozsdás kulcsot tudunk előbányászni, ami a börtön ajtaját nyitja. Ezek után adjuk oda Berhardnak a korszót, aki a tárolóhelyiségben lévő fémajtót a sárga kulccsal most már ki tudja nyitni, és a korszót a bent lévő radioaktív vízzel feltölti. Ezután Berharddal várjunk türelmesen a létránál, míg Syd a Kraft-O-Mat-os szobában tréningezik egy kicsit a következő fontos feladatsor előtt. Ezután szaladjunk Syddel a ház elé, az ajtó mellett balra lévő cserébköveket távolítsuk el és a mögöttük felbukkanó rácsot nyissuk ki. A láthatóvá váló fűcsapot nyissuk meg, aztán sebesen végezzük a következő dolgokat: Berhard ugorjon villámgyorsan a medencébe, vegye magához a rádiót és a kulcsot, aztán uzsogyi kifelé. Syddel ezek után FELTÉTLENÜL zárjuk el a fűcsapot. A rádióban hasznos dolgot találhatunk: egy elemet. Syddel ezután vegyük magunkhoz a zseblámpát a konyhában, nyomuljunk vissza vele a medencéhez, ahol nyissuk ki a kaput és a garázsajtót. A sárga kulcs segítségével a csomagtartóból szerszámkészletet és egy vízcsapot vehetünk kölcsön. A cuccoktól roskadozva keressük meg Berhardot és adjuk oda neki a szerszámokat, a zseblámpát, a festékkoldót, a pepsit és a vizesüveget. Menjünk együtt a tornácra, ahonnan Berharddal küldjük le Sydet a pincébe, vele pedig indulunk fel, a rádiós szobába. Itt barkácsoljuk az adó-vevőbe a csövet, amit még a régi rádióból zsákmányoltunk, majd hívjuk azt a számot, ami a poszteren olvasható. Miután megérkezett a rendőrség, váltsunk át Sydre, menjünk be vele a börtönbe, és tegyük zsebre a rendőrségi azonosítókártyát. A pincében nyissuk ki Syd segítségével a biztosítékok dobozát. Ezután Berharddal nyomuljunk be a "növényes" szobába és távolítsuk el a falról a festékkoldót. Nyissuk ki az ajtót, majd öntözzük meg a növényt vízzel majd a pepsit is locsoljuk rá. Ne sokat késelkedjünk

ezután, hanem húzzunk ki az ajtón bekapcsolva a zseblámpát. Syd ekkor kilövi a villanyt, és Berhardnak szélsébesen neki kell látnia a vezeték szerelésének a nála lévő szerszámmal. Ha megjelenik a tentacle, akkor Syd hidegvérrel mutassa fel a rendőri kártyát és kapcsolja be ismét az áramot. Dave álljon ekkor Edna ajtaja elé.

Ne hagyjuk Berhardot sokat lustálkodni, hanem reparáljuk meg vele a könyvtárban lévő telefont, miután Syd következik: menjünk vele el a Kraft-O-Mat utáni fürdőszobába és szereljük meg vele a csapot. Amint végzett, engedje meg a vizet, majd tárcsázza a számot, ami a múmia mögött láthatóvá válik. Dave ezután sietve viharozzon át Edna szobáján, dugja be a megfelelő helyre a kis kulcsot, majd induljon el felfelé. Kapcsolja fel a villanyt és nyissa ki a képet. Syddel várjunk ezalatt a tudományos laborszobában. Berhard nyomuljon le a ház elé és csöngessen be, mire Ed lecsoszog. Mig Ed lent időzik, Syddel rohanjunk be a szobájába, vegyük magunkhoz a hőrcsögöt és a keycard-ot, nyissuk fel a malacperselyt és csenjük el az összes pénzérmét. Menjünk ezután a növényes szobába, másszuk meg a nagyra nőtt virágot, a fent megtalált kis nyílásba dugjunk egy pénzdarábot és nyomjuk meg a jobb gombot. Mindezt ismételjük meg még egyszer! Ha most átnézzük a szétosztásköpen, akkor láthatóvá válik a széf száma, és Dave ki tudja venni a trezorból a borítékot. Várjunk vele, míg Berhard ismét telefonál neki, addig is nyitassuk ki neki az ajtót Syddel. A telefonhíváskor Dave-vel hagyjuk el Edna szobáját és kérjük el Berhardtól a kancsót, majd töltsük fel a konyhában. Ezután tegyük a teli kancsót és a levelet a mikrohullámú sütőbe, és rövid "főzés" után vegyük ki megérdemelt jutalmunkat a borítékból: egy érme. Ennek a meteor-mérő-automatánál vesszük majd hasznát, amibe betéve három számsort (high-score) olvashatunk. Ezek közül az egyik a nagy labor ajtajának a kódja. A kis kulccsal lehet az automatát kinyitni. Keressük meg Dave-vel Sydet és Berhardot és gyűjtsük be tőlük a kulcsai-



Maniac Mansion®



kat és a card-key-t. Ezután irány a pince, pontosabban a börtön, ahol a csillogó kulccsal nyissuk ki mindkét lakatot. Adjuk be a kódszót és nyomulunk be a laborba, majd a szobán áthaladva a következő helyiségben egy pénzérméért cserébe nyakalunk be egy üveg pepsit.

A szekrénykében egy sugárbiztos ruhát találunk, amibe bújjunk is bele. A key-card-ot használva a következő szobába jutunk, ahol a legendás meteor is található. Oldozzuk le és vágjuk zsebre. Már csak két szűk percünk van, úgyhogy nyomás! Tépünk ki a következő ajtón, dobjuk a meteort a csomagtartóba, indítsuk be a motort a sárga kulccsal és... és itt a vége, fuss el véle.

Attól függően, hogy melyik karaktert választjuk, a megoldás néhány pontban különbözik a fentiektől. Az eltérések nevekre

bontva a következők:

Michael:

A csöngetéskor vegyük magunkhoz a csomagot, bontsuk ki és adjuk Ednek, ha kikukucskál. A ház előtt találunk egy előhívatlan filmet. Ha a tárolóhelyiségben található előhívó edényt megpróbáljuk hasznosítani, akkor az sajnos darabokra törik, de semmi pánik: előhívó folyadékot a pincében lévő fűcsap mellett is találunk. A fürdőszobai szivacs segítségével felitathatjuk a lötytyőt, majd a fotólaborban a piros lámpát bekapcsolva, ha használjuk az ott található tablettát a szivacson, majd a tablettát a filmen, kész fotókat kapunk eredményül. Ha ezeket odaadjuk Ednek, akkor máris a mi oldalunkra áll.

Bernhard:

Építsük be a csövet a rádióba, majd ha a belső laborajtó nyitva áll, hívjuk rádión a rendőrséget. 5 perc múlva húzzunk le a zárkába, vegyük fel a rendőrségi azonosító kártyát, amit ezek után a laborban fel tudunk majd mutatni a tentacle-nak.

Wendy:

Gyűjtsük fel a lámpát Dr. Fred dolgozószobájában, csönjünk el a kéziratot a fiókból majd a növényes szobában az írógéppel készítsünk egy másolatot. A zenesobában nézzük meg a TV adást, majd címezzünk meg a borítékot az írógéppel és forrósítsuk meg vízzel. Tegyük bele a kéziratot, tegyünk rá bélyeget és dobjuk a ház előtti postaládába, nem feledve a jelzőkét magasra állítani. Kábé 15 perc múlva csöngetnek, ekkor vegyük ki a szerződést a ládából és adjuk oda a lila tentacle-nak a laborban.

Általános tippek:

Mikor elzárjuk a fűcsapot, senki nem tartózkodhat a vízben. A zöld tentacle-nak nem szabad semmilyen idegen szerződést, vagy iratot mutatni. Semminemű zenét sem hallhat meg. A mikróba mindent beletehetünk, csak radioaktív vizet nem. Az uszodában a piros gombot semmi esetre se nyomjuk meg. A víz és az áram maximum 2 percre lehet kikapcsolva.

Zolee

A320

A.I.R.B.U.S

Hogyan lehetsz a valóságban A320-as pilóta?

Először is meg kell felelni a felvételi alapkövetelményeinek:

- Érettségi bizonyítvány
- 167-193 cm közötti testmagasság
- Jó egészségi állapot
- 100%-os látás
- Kifogástalan színlátás
- Tökéletes hallás
- Zajtűrés
- 19 és 27 év közötti korhatár
- Katonai vagy fegyver nélküli szolgálat letöltése
- Repülőorvosi alkalmasság

Ha a különböző alkalmassági tesztek is jól telték ki, és a keretbe is beférsz, részt vehetsz egy kétéves alapkiképzésen (a németországi Bremen-ben és az arizonai (USA) Phoenix-ben. Bremenben a három és fél hónapos elméleti képzés után le kell tenned a magánpilóta (Private Pilot Licence -PPL-) szakszolgálati engedélyhez és az általános rádiós (-AFZ-) működési engedélyhez szükséges elméleti vizsgát. Ezek birtokában utazhatsz az USA-ba.

A következő öt hónapban 105 órás repüléssel készül a -PPL- gyakorlati vizsgádra. Ha ezen sikeresen túl vagy, még 5 órát kóstolgatod a műrepülés szépségeit, majd kivetheted a megérdemelt 3 hét pihenődet.

Bremenben ismét egy 4 hónapos (290 órás) tanfolyamon veszel részt, ahol a kereskedelmi pilóták (Commercial Pilot Licence -CPL-), valamint a műszeres repülés (Instrument Flight Rating -IFR-) elvét tanulod. Ezt követően Phoenixben 65 órát repülsz egy ikerhajtóműves B58-on, és az elmúlt két és fél hónap alatt további lépéseket teszel a -CPL- és -IFR- szakszo megszerzéséhez.

Az utolsó és leghosszabb fázisát alapkiképzésednek ismét Bremenben töltöd nyolc és fél hónapig. 40 órát repülsz egy Piper Cheyenne szimulátoron, majd 20 órában egy valódi Piper Cheyenne 3-on fel- és leszállásokat végzel valamennyi német, valamint különböző európai polgári repülőtereken. Ekkorra már mintegy 530 órai elméleti képzés áll a hátad mögött.

Az utolsó gyakorlati vizsgád után az Állami Légügyi Hivataltól megkapod a -CPL- kereskedelmi pilóta szakszolgálati engedélyt, és az IFR műszeres repülésre szóló jogosítást.

A sikeres vizsgát további gyakorlatok követik Frankfurtban, amíg első tiszt (Co-Pilot) nem válsz. Végre karmánytánsírra kerül sorunk egyik technikai csodájához, az Airbus A320-ashoz. Ismét iskolapadba ülsz és hat héten át keményen magolod a gép sajátosságait tárgyaló anyagot. Ne számíts könnyed kerü mulatságra! Ez a gép sokkal precízebb vezetést igényel, mint előd típusai. Az igen bonyolult kormányberendezéssel ellátott gépből eddig három példány zuhant le "pilóta-hiba" következtében. (Mintán egy A320-as lezuhant egy Mulhouse (Franciaország) melletti légibemutatón, a tapasztalt kapitányt nyilvánosan elítélték, és azonnal fel is függesztették az állásából anélkül, hogy megvárták volna a vizsgálat eredményeit. Mellesleg a kapitány a számítógéppel vezérelt kormányberendezéssel kapcsolatban többször is élt panasszal, de előtte már mások is kifogásolták annak állapotát.)

A földi kiképzést, egyhetes repülés követi Airbus-on. 10 óra rep. tréning, és az azt követő tesztvizsga után típusvizsgát teszel.

Másodszként menetrendszerű járatokon egy "oktató" kapitány felügyelete mellett gyarápítod rep. tudásod. 130 repült óra letelével egy vizsgarepülést követően elnyerheted az első tiszt címet, mely a jövőben jogosultá tesz a pilótafülke jobb oldali helyének elfoglalására. Miközben első tisztként keresztyul-kasul repülsz Európá. a Közel-Kelet és Észak-Afrika egét, 5000 repült óra után (kb. 12-14 évi) válhatsz kapitánnyá, s ülhetsz át a bal oldalra. Szerencsére nekünk, (számítógépen repülőknék) nem kell éveket várnunk, amíg elfoglalhatjuk helyünket a bal oldali széken. Igaz, mi nem kockáztatunk semmit. Nem törjük össze a csillagászati díszreget érő technikát, nem veszélyeztetjük a magunk, és mások testi épségét, nem rakunk máglyát a csomagterben felhalmozott értékekből. Legfeljebb bosszankodunk saját bénaságunkon, esetleg rádöbbenünk, a valóságban miért is indokolt az a sokéves tanulás. Az A320-as programban kb. negyedórás ismerkedés után bárki a levegőbe tud emelkedni, de onnantól megáll a tudomány, a szükséges háttérinformációk nélkül képtelenség értelmes dolgokat produkálni.





A "játék" lényege, gépünket elvezetni (A)-ból (B)-be úgy, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, repülőterkép(ek), és rádió navigációs eszközök felhasználásával. Eppen ezért található a program mellékletében két darab kétoldalas (fél-fél lepedőnyi Hight Altitude Enroute Charts) térkép, egy 228 oldalas (Pilot Manual) kézikönyv a program kezeléséről, és egy 244 oldalas ún. ILS Approach Charts, melynek minden oldalán egy-egy nyugat-európai repülőter közvetlen környezetét ábrázoló térkép, és valami irdatlan mennyiségű navigációs információ található. Képtelenség tehát a programról - a fenti okmányokat kiváltó - átfogó leírást készíteni. A szándékom egy repülési terv elkészítési menetének, majd végrehajtásának a bemutatása. Ebből aztán (remélhetőleg) mindenki el tudja dönteni, hogy "Nekem ez magas, felejtük el", vagy "Ez az amire évek óta vágytam, már ragadom is a tollat, hogy írjak a Mikulásnak".

Első utunk (több okból is) vezessen először Hamburgból Hannoverbe. (Az okok: az ILS A.C.-ben egymás mellett találhatók, nem kell sokat keresgélgni, lapozni; Hannover majdnem egyvonalban helyezkedik el délre Hamburg alatt, nem túl bonyolult a megtalálása; viszonylag közel vannak egymáshoz, nem fogunk megöszülni az út alatt.) Lapozzuk fel a Pilot Manual könyv hátulján található AIRPORTS fejezetet, majd jegyezzük fel a Hamburg után található adatokat. Prefix:EDDH; N53.37.9; O09.59.4. Lapozunk egyet, s tegyük ugyanezt a Hannover utáni adatokkal. Prefix:EDVV; N52.27.7; O09.41.1. Ha kész, indulhatjuk a programot TRAINING módban.

A Flight Plan repülési táblán válasszunk látva repülési feltételeket (VFR), aztán a FROM felirat utáni mezőbe írjuk be a hamburgi repülőter kódját: EDDH. A TO mezőbe Hannover kódja kerüljön: EDVV. Az indulási időpontnak (ETD) válasszunk mondjuk a reggel 08:00 órárt. Utasokat (PAX) és csomagokat (FREIGHT) első utunkra talán ne vigyünk magunkkal, tehát a beírás:00. Az üzemanyag mennyisége legyen 35x100 kg. OK-ra cickelés után kerülünk a gép fedélzetére. A műszerfal bemutatásával nem bajlódom, az eredeti leírás megteszi - enélkül egyébként is használhatatlan a program -, a nehézségeket meg egyébként sem a műszerek funkciójának megértése okozza.

Felszállás előtti teendők: A navigációs műszerünket (m.fal bal alsó sarka) hozzuk programozható állapotba: click right mouse button. (A beviteli sorban megjelenik a piros kurzor.) Az egérrel az okker színű jelzést vezessük az (N1) feliratú gombra, majd nyomjunk bal egérszemet. Az okker szín kékre vált. Írjuk be a Hamburg VOR DME frekvenciáját az ILS APPR. Charts-ból: 11310, majd ENTER (vagy bökés a műszer (E) gombjára).

Az előzőekben leírtakhoz hasonlóan nyomjuk meg az (N2) gombot, majd írjuk be az "ELBE" adó VOR DME frekvenciáját: 11510, és ENTER. A numerikus billentyűzeten a 4-es és a 6-os billentyűvel indítsuk a bal, majd a jobboldali hajtóművet. Az alapjáratú fordulatszám elérésekor (17%) a műszerfal jobb oldalán található digitális kijelzés zöld színűre vált. A nyolcas billentyűvel növeljük a hajtómű teljesítményt 30%-ig, az F3-mal pedig állítsuk a féldapokat 2-es pozícióba. (Egy kicsit meglepő, hogy az egyébként talán túlságosan is bonyolult program, a féldap állításával meglehetősen nagyvonalúan bánik. Ha nem állítunk rajta semmit, akkor is képes gépünk a felszállásra, holott a valóságban - "még" a MALÉV TU-154-es szimulátorában is - egy kellemetlen hang figyelmezteti a pilótát katasztrófához vezethető mulasztására.) Gördülünk fel a kifutópályára úgy, hogy a pörgettyűs iránytű 51 fokos irányt mutasson. Félkezünk le a gép mozgását a SPACE billentyű folyamatos nyomva tartásával, majd a (Tab) billentyűvel kapcsoljuk be George-ot (az angol-amerikai repülőszelvényen így hívják a robotpilótát.) A hajtómű teljesítményét növeljük 100%-ra. A felszállási sebesség (137 knots) elérése után húzzuk hátra a joy/mouse-t. Húzzuk be a futóművet (F9) és kapcsoljuk be az Electronic Flight Control System-et (E). Vegyük vissza a hajtómű teljesítményt 92-94%-ra. Amikor a sebességünk elérte a 180-as értéket, a numerikus billentyűzeten az 5-ös billentyűvel kapcsoljuk be a HOLD SPEED rendszert. Az emelkedési szögünk 10-12 fokos legyen, és tartsuk az 51 fokos irányt mindaddig, amíg a NAVI-es irányadó mellett balról el nem repülünk. (Ezt a NAVI-es -ILS- műszeren jobbról-balra átvésző sárga csík mozgásából, vagy a DME felirat alatti szám csökkenő értékének növekvőre váltásából vehetjük észre.) Ekkor a (1) billentyűvel a "SEL" felirat alatti számot pörgessük fel 158-ra, a gép jobbra bedöntve fordulóba kezd. Miután kijött a fordulóból, egy újabb 90 fokos fordulóba visszük a gépet, SEL:248 fokon. Ha túlpörgöttünk 248-on, a (/) billentyűvel tudunk visszafelé lépni. 12000 láb magasság elérése után az emelkedést hagyjuk abba. A NAV2 "ELBE" irányadó elhagyása után fordulunk (/) SEL:189 fokos irányra. A már ismert módszerrel hangoljuk át navigációs műszerünket NAV1:10830 frekvenciára. Amikor az "ELBE" irányadótól 40 tengeri mérföldre távolodunk, a NAV2 DME display változása (jelzése) után ereszkedünk 3000 láb magasságra.

Az ILS A.C.-ről leolvasható, hogy éppen ennyi Hannover előírt megközelítési magassága. Az "ELBE"-től 60 mérföldre rövidesen elkezdjük utolsó manőverünket Hannover O9L jelű pályája felé, mielőtt a NAV1 -ILS- display-en megjelenik a 92 fokos leszálló irány. Forduló balra, (/) SEL:92. Vigyázz! Az első repülőter, ami a szemünk elé kerül, még nem a mi célrepülőterünk. Az egy katonai repülőter, - miközben a futóművet kiengedjük (F10) -, repülünk át felette. A kifutópályá most már remekül megfigyelhető, a szükséges korrekciókat - az ILS műszerre támaszkodva - végezzük el. A leszállás szokásos kímáin túljutva, ha valaki tűzijátékot és pezsgőduroaszt várt, az most csalódní fog. Semmi ünneplés, még a fogadó épület elé való begurulást is megspórolták a program készítői. Helyette egy zord táblán olvashatjuk "hőstetünk" szigorú értékelését, aztán uccu neki, mehetünk tovább...

| ÉRTÉKELO | PC | AMIGA | C-64 |
|------------|-----|-------|------|
| GRAFIKA | 92% | 78% | |
| HANG/ZENE | | | |
| JÁTSZMÓDOK | 80% | 75% | |
| ÖSSZTHATÁS | 82% | 79% | |

REPILÓGUS:

A komputeres navigációs rendszer, a "számokkal való repülés" teljesen kiöli az izgalmat a szakmából. Az emberek csak be kell pötyögnie, hol van és hová akar menni, aztán a csodadobozok mindent elvégeznek helyette. A modern műszerekbe vetett vakhit azonban nem egyszer viite aknamezőre áldoztat. A pilótának figyelnie kell a műszerrendszereket, és minden pillanatban tudnia kell, merre jár, mert ha önelégültségében valami rosszul süi el, már nincs idő visszatérnie a kályhához.

...nek...
...ny...
...sok...
...gond...
...gy...
...nem látjátok...
...CSEVEGŐI...
...számban...
...számban...
...Csevegő, akkor...
...kutyát...
...olvasói...
...főszerkesztői...
...egy...
...Csevegőt...
...Most...
...fogom...
...ezt...
...gyengébb...
...bombáznak...
...leve-

ALANYOK ALANYOK A LANYOK ANGALOK V.2.1

Régi ismerőst köszönhetek első levelezőpartnerem személyében (ezért is V.2.1 az alcím sorszáma), ugyanis a múlt havi Csevegő szírvendége, a 40 éves hölgy (kinek részvétele nem jött volna létre, ha nincs a Magyar Posta...) most ismét jelentkezett levelével. Idézem: "TISZTELT SZERKESZTŐSÉG! MÁR MEGINT ÉN VAGYOK. NE HARAGUDJON A ZAVARÁSÉRT, DE ÚJRA MONDANI VALÓM VAN. MAGA PERGÉRE CSAK VICCNEK SZÁNTA, AMIT LEVELEMHEZ FÜZÖTT. ÉN AZONBAN VALÓBAN MEGMUTATTAM EZT A BEMER LAPOT, MÁ NEM...
...BÁNDORNÉ (BUDAPEST)"

...még nem...
...azt hiszem...
...az Isten...
...legjobb...
...Nem próbálna...
...a...
...vagy a...
...A...
...a...
...Még...
...napot...
...elátkozza...
...nekik...
...Mert...
...Nagy...
...Német...
...Német...
...meg...
...szikez...

ALANYOK ALANYOK ALANYOK V.3.0

...csinálni...
...nőnem...
...hagyat...
...meg...
...meg...
...meg...

...solatban...
...576 KBYTE...
...40 ÉVES...
...LEVELÉT...
...MAGAMAT...
...AZ ÉLET...
...MÁR...
...A 2. SZÁM...
...KÉZBE...
...ÉS...
...TET-
...SZÉSEMET...
...A LEGJOBBNAK...
...HÍREKET...
...TALÁLTAM...
...ELŐSZÖR...
...ÚTOLJÁRA...
...NYÚLTAM...
...SZÁMÍTÓGÉPHEZ...
...AMIKOR...
...A LÁNYOMNAK...
...Egy...
...KÉZ...
...ALÓL...
...Egy...
...VALAMIT...
...AZONBAN...
...HIÁNYOLOK...
...AZ ÚJSÁGBÓL...
...MIÉRT...
...NINCS...
...PÁLYÁZATI...
...REJTVÉNY...
...VAGY...
...VALAMIFÉLE...
...PROGRAMDZÁSI...
...TANÁCSADÓ?...
...TISZTELETT...
...ÖZV. BORZA...
...SÁNDORNÉ...
...Először...
...is...
...köszönöm...
...a...
...belénk...
...vetett...
...bizalmat...
...remélem...
...hogy...
...továbbra...
...is...
...megelégedéssel...
...olvassa...
...majd...
...lapunkat...
...rejtvényt...
...például...
...a 25...
...oldalon...
...talál).
...Vésszent...
...kicsit...
...el-
...szomorított...
...az a...
...hogy...
...az élet...
...már...
...szert...
...Az...
...aláírás...
...tem...
...az okát...
...és...
...Hogy...
...egy...
...kicsit...
...feldobta...
...azonban...
...a hangulatot...
...mi...
...lenne...
...ha az 576 KByte-on...
...keresztül...
...alakítanánk...
...egy 'Hölgyek...
...a botkormány...
...mögött' klubot...
...akinek...
...bármely...
...számí-
...tástechnikát...
...szerető...
...ki...
...nem...
...áll...
...imádó...
...utáló...
...stb...
...nőnemű...
...a...
...tagja...
...lehetne...
...Az...
...egyetlen...
...össze-
...tartó...
...kibocs...
...az...
...Né...
...milyen...
...az...
...ahogy...
...nem...
...a...
...erdő...
...kell...
...máskor...

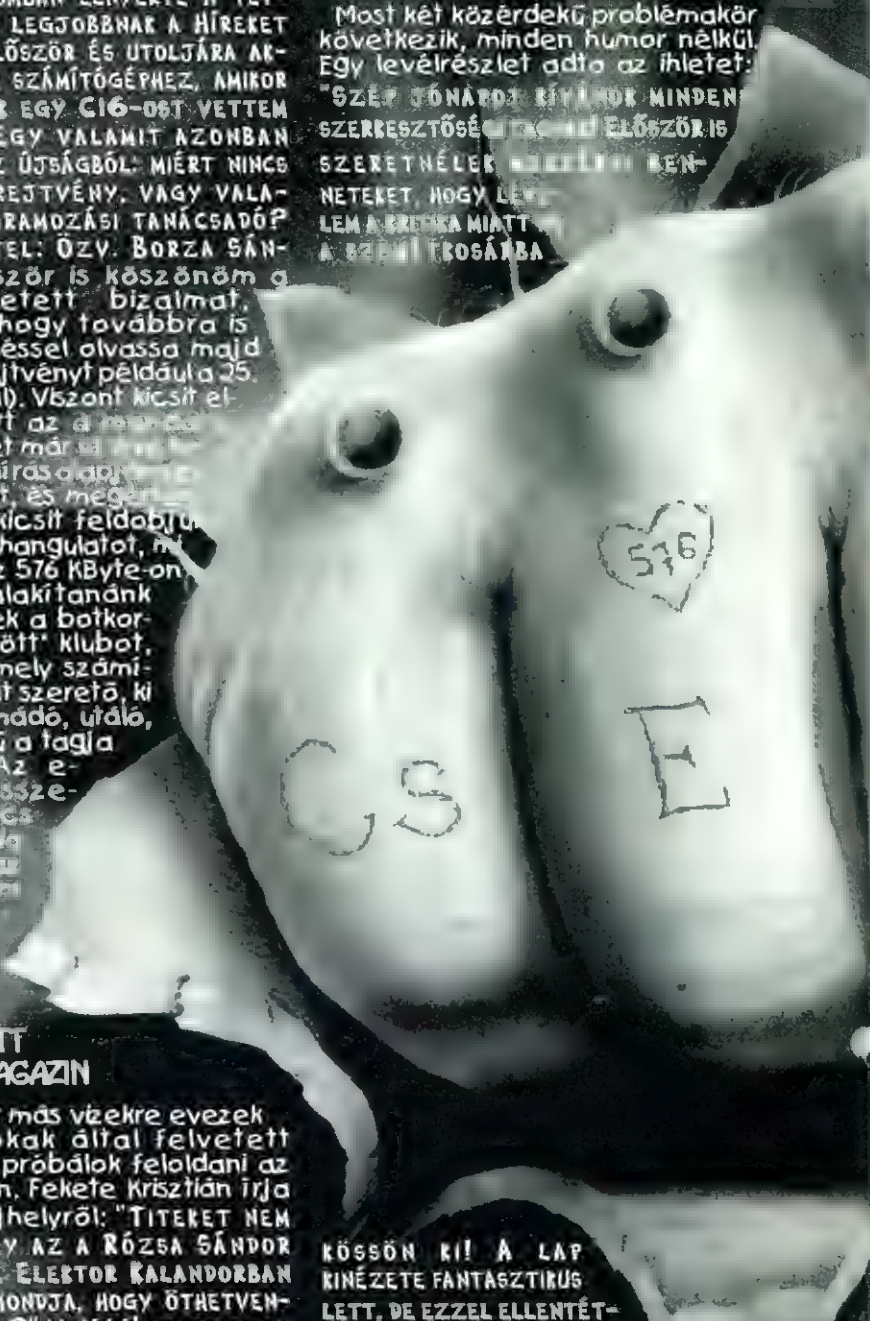
HEVE-NE- HEZEN-LETT MAGAZIN

Most kicsit más...
...és egy...
...sokak...
...által...
...felvetett...
...problémát...
...próbálok...
...feloldani...
...az...
...alábbiakban...
...Fekete...
...Krisztián...
...írja...
...Sátoraj...
...új helyről...
..."TITERET...
...NEM...
...ZAVAR...
...HOGY...
...AZ A...
...RÓZSA...
...SÁNDOR...
...UTÁNZAT...
...AZ...
...ELEKTOR...
...KALANDORBAN...
...MINDIG...
...AZT...
...MONDJA...
...HOGY...
...ÖTHETVEN-
...HAT...
...KILOBÁJT?"...
...Valójában...
...nem...
...arról...
...a problémáról...
...akarok...
...szót...
...ejteni...
...hogy...
...miért...
...AZ a...
...szörny-
...szülött...
...Rózsa...
...Sándor...
...nem...
...inkább...
...Rózsa...
...Gyuri?...
...utánsat...
...mondja...
...a...
...tévében...
...hogy...
...öthetvenhat-
...kilobájt...
...hanem...
...arról...
...hogy...
...miért...
...ÚGY...
...mondja...
...az...
...újság...
...nevét...
...ahogy...
...Egészen...
...nehéz...
...mondani...
...vált...
...de...
...csak...
...kikeveredtem...
...belőle...
...Tehát...
...a...
...név...
...Hogy...
...is...
...kell...
...mondani?...
...Tob...
...felek...
...fog...

...nk...
...az...
...mikor...
...egy...
...jött...
...kif...
...mert...
...ma...
...a bőrf...
...téma...
...elég...
...cikis...
...a...
...második...
...esetben...
...pedig...
...felő...
...hogy...
...egy...
...'Kismama...
...Magazint...
...nyomnak...
...a kezetekbe...

CÍMNÉLKÜ

Most két közérdekű problémakör...
...következik...
...minden...
...humor...
...nélkül...
...Egy...
...levélrészlet...
...adta...
...az...
...illetet...
..."SZER...
...JÓNAPOT...
...ÉNY...
...MINDEN...
...SZERKESZTŐSÉG...
...ELŐSZÖR...
...IS...
...SZERETNE...
...KÉRT...
...BEN-
...NETEKET...
...HOGY...
...LE...
...LEMA...
...ERÉKA...
...MIATT...
...A...
...SZER...
...TOSÁRBA...



KÖSSÖN KI! A LAP...
...KINÉZETE...
...FANTASZTIRUS...
...LETT...
...DE...
...EZZEL...
...ELLENTÉT-
...BEN...
...AZ...
...INFORMÁCIÓTARTÁ-
...LOM...
...JELENTŐSEN...
...CSÖKKENT...
...VEGYÜK...
...PÉLDÁUL...
...A DESERT...
...STRIKE...
...LEÍRÁST...
...MINDEGYIK...
...KÜLDETÉST...
...LEÍRTA...
...V.Z...
...PEDIG...
...EZ...
...TELJESEN...
...FELESLEGES...
...MANŐVER...
...VOLT...
...MIVEL...
...A PROGRAMBAN...
...PONTOSAN...
...LE...
...VOLT...
...ÍRVA...
...A...
...TÉRKÉPEN...
...MEG...
...VOLT...
...JELÖLVE...
...ÉS...
...ARINER...
...EZ...
...SEM...
...ELÉG...
...MÉG...
...LE...
...IS...
...VOLT...
...RAJ-
...ZOLVA...
...-...
...JOBB...
...MINT...
...EGY...
...KÉPREGÉNY...
...ENELYETT...
...ÍRTHATT...
...VOLTNA...
...PÁR...
...TÁKTIKAI...
...BRÁVÚRRÓL...
...AZ...
...HASZNOSABB...
...LETT...
...VOLT...
...A...
...MÁSİK...
...DOLOG...
...AMI...
...NEM...
...TITKOS...
...AZ...
...KÖZELDÖR...
...NINTE...
...ÉS...
...KARL...
...AVI...
...IGYEN...
...TITKOS...
...KÖZELDÖR...

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

KÖZKIVÁNATRA AZ ÚJSÁGI RÓI GÁRDA

Befe

Jezesül
egy nyúl
farknyi
beszámoló
következik
az 576 KByte
stábjáról,
ugyanis meg
számíthatat
lan levelet kaptunk,
melyben azt kérdeik,
hogy "mikor lesz ismét
stábforó", vagy "milyen zenét
szeret T.J.", avagy "igaz-e, hogy
Martin továbbsszolgált és nem
is akar leszerelni". Ezért el
határoztam, hogy a legfontosabb
fejleményeket az egyes szerzők
kel kapcsolatban lescikkelen
vázlatszerűen.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

a Legends
of Valour, vagy a
Freddy Pharkas típusú oldalak, a
második fajta, mint a neve is mu
tatja csak ismereti a program leg
fontosabb ismérveit (stílusa, m
szól a game, érdemes-e megze
rezni, stb), ezek körébe tartoznak
például a Desert Strike, vagy a
Beavers, a... Kings, a Go...
miniatűr formájában az Erke...
Oldal. Az a... ezekkel az
menetőkkel... video...
...mind...
...1993...

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

...ALAPOT. Tíz kettő
...VÁLTOZTAT. Választani lehet
...a következő 1. A
...végzett el két mon
...danom, hogy az újságban kétféle
...beszámoló létezik játékokról. Az
...egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat IS
...MÉRLETTŐNEK nevezzük. Az előbbi
...komplett végigjárásról, vagy az
...arhoz feleltetendő szűkebb körű
...tevékenységéről szól.

PREMIER MANAGER

Az elmúlt években a magyar labdarúgásban a Premier League volt a legnépszerűbb, a klubok számára pedig a legértékesebb liga. Most pedig a magyar labdarúgásban is megkezdődött a Premier League. A magyar labdarúgó-szövetség (MLSZ) és a Premier League között megkötött a szerződés, amely alapján a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik. A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

Times and Date



PC-BASKET

Az elmúlt években a magyar labdarúgásban a Premier League volt a legnépszerűbb, a klubok számára pedig a legértékesebb liga. Most pedig a magyar labdarúgásban is megkezdődött a Premier League. A magyar labdarúgó-szövetség (MLSZ) és a Premier League között megkötött a szerződés, amely alapján a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik. A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

A magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik, és a magyar labdarúgó-szövetség a Premier League tagjává válik.

Times and Date



SPACE HULK



pedig egész egyszerűen felkészít.

A bejelentkező képernyőn háromféle küldetésstípusból választhatunk: A Mission Training-el gyakorolhatunk; ennek a menünek három alpontja van. A Start Basic Tutorial-lal egy 5 küldetésből álló gyakorlaton vehetünk részt. A Continue Basic Tutorial-lal a megkezdett gyakorlat következő küldetésére mehetünk, s végül az Advanced Tutorial-lal már élesben gyakorolhatunk. Ekkor már örvendhetünk a gyanús szárnyek társaságának.

A startképernyőn még két küldetésstípussal találkozhatunk: a Space Hulk-kal már komolyabb küldetéseket kell teljesítenünk, ami még három menüpontra oszlik: a Space Hulk Originals, a One Squad Missions és a Two Squad Missions. Az utóbbi kettő között az a különbség, hogy az utolsóban 2x5 embert kell irányítanunk, ami igen jó körütekintést és szervezőkészséget igényel. Miután kiválasztottuk valamelyiket a

három típus közül, ki kell jelölni a nekünk szülő labirintus térképét a képernyőn, ahol körömi fogunk. Ha nincs térkép, a trapped feliratot találunk, ha nem térképezték fel, a Deathwing, azaz a halál szárnyak típusa a Deathwing, azaz a halál szárnyak.

megy. Ismeretlen terepen, egy idegen bolygó labirintusában, minden rosszra és szörnyűségre keresztül is kiürhetnek az ellenfelek.

Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus küldetést, a játék forgatógábjába. A képernyőn 5 ablakban figyelhetjük a játékot (4 kicsiben), hogy mit látnak a Space Hulk-ek. A tagokat külön-külön tüzettről, vagy egérrel a képernyőn nyomva a négy kis ablakban felcserélődik a nagy ablakban a Space Hulk-ek ikonja, s ezalatti tervezhetjük a

csot adni, hogy állóhelyzetben megforduljon valamilyen irányba, a lámpa ikonnal lehet tűzparancsot adni a tagnak (ne felejtsük megmutatni a térképen, hogy hová lödjön). Az utolsó ikon leginkább egy dobozhoz hasonlít, s ha ki van nyitva, az annyit jelent, hogy emberünk állandó készenlétben van, s tüzel, ha észlel valamit. Összesen öt mozgatót programozhatunk be

egy robotnak, az X-szel törölhetünk egy már beprogramozott akciót, a térkép ikonnal pedig azt nézhetjük meg, hogy az illető mekkora területet tud belőni. A Go-ra clickelve elindulnak a program szerint a robotok.

Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minek is szapranám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyors

Koravonai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

PC AMIGA C-64

GRAFIKA

78%

HANG/ZENE

85%

JÁTSZGATÁS

68%

ÖSSZTARTÁS

75%

repedések, fénysugarak, a fények meg-
nem figyelmeztetnek az ellátófalakra.
Mikor leereszkedtem, a föld felé fordítottam
azt, amint ottléttem a falakat két
megosztunk, és bekacsák TRUF
SEEING-gel mászkálunk. Az NPC-k
már a nullával egyenlő szinten
állnak, nem szűnik a játék
megfigyelésükkel. Tíz perc NPC-t
is vagyunk, ha a csapóba, leg-
feljebb addig, amíg a körök el-
vesszük, mert csak az XP-t szívjuk a
helyi karakterek végig értelembe
megyően zárni sem tudunk zárni
kiszárlat könyvtár. A játék azonos
mennyen bűnű-let, minden várakozás
almondottak vagy új grafikai elemek
megjelenésüket másodpercekkel
várakozunk. Az objektum-orientált
programozás nagyon szép és jó dolog, de
hiszem, hogy bármilyen egy játékot
megírni. Jó néhány hibát is találhatunk, ha
már a játék beállítások: például a játék
használatát a legközvetlenebb megoldást, a
HEAL-t, a WALL OF FORCE-ba helyettesít-
hetünk; a falak által "elütözték". Egyetlen
módot van a játékban, ami viszont nem
már: Bűnű az ALL ATTACK funkció. Ha
egy karakter, minden clickolunk a
gameboard, minden játék meg. Az ALL ATTACK-ot
clickolva, minden karakternek a játék
gameboardon lévő fogynak.

Mindazok ellenére, nem hiszem, hogy bármely játékos
megőrlő tudna állni az újabb kihívások. A harcok ugyan nem
jelentenek igazán erőpróbát, a legbővebb színpad - a föld elemek által
kezdve, a Halkőnyvokon keresztül, egészen a SBAH-ig
meg, de az új, a föld felé fordított egy két ALL ATTACK clickolunk.



| ÉRTÉKELO | PC | AMIGA | C-64 |
|--------------|-----|-------|------|
| GRAFIKA | 88% | - | - |
| HANG/ZENE | 65% | - | - |
| JÁTSZHATÓSÁG | 78% | - | - |
| ÖSSZEHATÁS | 79% | - | - |

Mike Murphy

h ó k

U

SLEEPWALKER (Amlga)



A címképernyénél gépeljük be: DINGADINGDANGMYDAN-GALONGLINGLONG, minek következtében - ha nem hibáztuk el - Lee és Ralph addigi piros orrának át kell változnia világos zöldre. Ezután a játék közben RETURN-nel pályát léptethetünk, a TAB hatására pedig Lee maximális mélyen fog aludni, 9 próbálkozás (életet) kapunk, és felgyullad a COMIC szó összes betűje.

LETHAL WEAPON (Amlga)

A játék közben használható billentyűk:

Alt+Y+I - Sprite ütközés letiltása/engedélyezése.
Alt+Y+K - Extra munició.
Alt+Y+L - Extra élet.
Alt+Y+M - Az összes sprite és platform kivonása.
Alt+Y+N - A sprite-ok és a platformok visszaállítás.
Alt+Y+Q - Szint továbbléptetés.

A mission code-ok:

KUIRFR - 1. küldetés.
BEIFCF - 2. küldetés.
RSRKBA - 3. küldetés.
LYLSUA - 4. küldetés.

B. C. KID (Amlga)

Lépünk be az OPTIONS menübe, s ott tegyük a következő joystick mozdulatokat: FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA. Ezek után a játékot elindítva örök életünk lesz.



VIZ (Amlga)

A karakter szelektálásánál gépeljük be: WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS és egy ENTER. (Ekkor a képernyőkeret fehérre vált.) Ezután ugyanennél a képernyőn az 1-5 billentyűkkel állíthatjuk be, hogy hanyadik szinten akarunk játszani.

TOKI (Amlga)

Játék közben írjuk be: KILLER. A képernyő ekkor egyet villanni fog, innentől örök continue áll a rendelkezésünkre, valamint a funkcióbillentyűkkel pályát tudunk léptetni. Ha mégis beírjuk, hogy KILLER, a képernyő fájellal lefelé fordul (s így elég nehéz lesz játszani).

BODY BLOWS (Amlga)

Mindkét portra csatlakoztassunk egy joystickot, majd lépünk be az OPTIONS menübe. Húzzuk az egyes porton lévő joy-t balra, a másikat pedig jobbra, s tartsuk így őket kb 6 másodperig. Egyszer csak hopp, elsőétől a kép, és egy CHEAT menü jön elő.

CREATURES (Amlga)



Az örök élethez a következőket kell csinálnunk: állítsuk le a játékot a pause-zal, majd gépeljük be, hogy A FINE KETTLE OF FISH. Ezek után néhány billentyű is aktív lesz:

C - A cheat mode kikapcsolása.

F10 - Pályaléptetés.

F1-Stage 1.1 F2-Stage 1.2 F3-Torture 1 F4-Stage 2.1 F5-Stage 2.2 F6-Torture 2 F7-Stage 3.1 F8-Stage 3.2 F9-Torture 3

PITFIGHTER (Amlga)

Játék közben írjuk be: LOBSTERS. A számokat használva a program a megfelelő pályára ugrik.

DESERT STRIKE (Amlga)



Íme egy speciális pályakód: **HARDCASE**. Hatására végtelen mennyiségű municiót kapunk, viszont a páncélzatunk sojnos elég gyenge lesz.

Most pedig következik néhány top secret adat, a speciális felszerelések helyei:

1. küldetés

Gyors csőrle: a térkép közepétől kicsit keletre, a négyes barokkszobor egyikében található.

Extra élet: a térkép távoli, keleti oldalán lelhetjük, ott ahol az út egy teret vesz körül. A téren a legnagyobb házat látjuk ki.

2. küldetés

Gyors csőrle: az északi börtön csoport délnyugati részén található. A fehér "L" alakú épületet keressük.

Extra élet: a jobb felső sarokban találhatunk egy lezuhanat F15-öst. Robbantuk fel, s máris megvan amit kerestünk. Mellesleg itt találhatjuk meg Tug Gurney-t, az eltűnt második pilótát is.

3. küldetés

Gyors csőrle: ezúttal egy zöld tetejű bolíves épületet kell keresnünk annak a városrésznek a keleti felén, ahol az ENSZ megfigyelőkell kell felvennünk.

Extra élet: a rakétakilövő silónál, az egyik homokbucka alatt található.

4. küldetés

Gyors csőrle: az olajmezőkön, északra keressük.

Extra élet: két extra élet is található a déli városban. Az egyik az északi szektorban, egy bolíves házban, körülötte fűvel, a másik pedig a délnyugati szektorban a hosszú, derékszerű házban. Egy harmadikat az elnök városában, a palotától északra egy szürke épületben találhatunk.

LIONHEART (Amlga)

A fantasztikus játékhoz hadd adjunk néhány még fantasztikusabb tippet. Indítsuk el a programot a szokásos módon, majd amikor bejön maga a tényleges játék, húzzuk a joystickot a bal-alsó átlóba. Továbbra is elhúзва tartva a botkormányt nyomjuk meg a P billentyűt, mire egy PAUSE felirat jelenik meg. Engedjük el a botkormányt, nyomjuk le a CTRL-t és annak ellengedése nélkül a HELP-et! A játéktér egy kis rázódása figyelmeztet, hogy megtaláltuk a rejtett trainer opciót a programban. A továbbiakban

Sörök éle-tünk van, ha be-szorulunk valahova, a D billentyűvel lehet egy életet feladni. A gép funkció - /F1-F10/, valamint az alattuk található számbillentyűivel tudunk tetszőleges szintre ugrani. Akár a meggyerésre is, ami ezúttal nem csak egy szokásos "Gratulálunk!" felirat, ezért érdemes megnézni. Végül egy különlegesség: a programnak két (!) meggyerése is van! Az első akkor kapjuk, ha csak simán végigmegyünk a pályákon, a másodikat akkor, ha megtaláljuk az amulettet, amivel kedvesünket fel tudjuk élesztetni. Az amulett a vulkán szinten van elrejtve és egy trükkös módon juthatunk hozzá: a nagyobb látványokat ugyanis nemcsak átugrani tudjuk a kötömbök segítségével, hanem egy kis trükköt ismerve közlekedni is tudunk hozzájuk. Álljunk mindig a kőnek az átellenes szélére, mint amikor menni akarunk, ugorjunk fel, és a kardunkkal magunk alá mutató essünk vissza. Amint "kövel" érünk rögtön ugorjunk fel ismét ezúttal átlós irányba, mivel a kő elmozdul alattunk. Néhány árai kitarító gyakorlással lazán átjutunk a legfrájdalmasabb helyek alatt is. Az egyik tő egy barlangba jutott minket, itt bátran menjünk be az ajtón, egy titkos szintre jutunk, aminek a végén ott az amulett. Végül még egy tipp: sokan ott akadnak meg a játékban, hogy nem tudjuk a hintákat belengetni. Egyszerűen ugorjunk rá, álljunk közel valamelyik széléhez és amikor a hinta középre lendül, guggoljunk le, majd amikor átrendül a haltponton álljunk fel. Gyakorlással könnyen átérezhetjük a megfelelő ritmust s így már túljutunk az eddig megoldhatatlannak látszó akadályokon is.

SUPER FROG PÁLYAKÓDOK (Amlga)



A Super Frog ugyan jól játszható, ám miután a kódokat csak szerencsejáték útján kaphatjuk meg, ritkán van részünk abban a szerencsében, hogy nem előlről kell kezdenünk minden egyes pályát. Ehhez adunk egy kis segítséget:

234644, 447464, 747822, 392822, 46364, 984448,
477444, 343522, 882311, 992334, 091332, 467464,
818234, 182394, 298383, 452234, 984841, 383772,
093152, 387211, 981122, 017632, 398112, 37122

Laura Bow - gyilkosok (PC)

VI. felvonás - Az azonosítás

1. Who murdered Pippin Carter? O'Riley. Why? Financial gain.
2. Who murdered Ziggy? O'Riely. Why? To cover another crime.
3. Who murdered Ernie Leach? O'Riley. Why? To cover yet another crime.
4. Who murdered Yvette? O'Riley. Why? Jealousy.
5. Who murdered the Countess? O'Riely. Why? Cover another crime.
6. Who was the skeleton? Carrington.
7. Who murdered Carrington? Watney Little.
8. Who impersonated Carrington? Watney Little.
9. Who murdered Watney Little? O'Riely. Mative? To cover another crime.
10. Who stole the dagger? Watney Little.
11. Who manipulated Little? O'Riely.
12. Who stole the paintings? The Countess.
13. Who was the art theft middle man? Ziggy.
14. Who is the high priest? Rameses Najer.
15. Who was in fencing business? Ernie Leach.

Az összeállítás Vári Zoltán, Aster és Koronczai Gáspár készítette

p

o

k

e

u

s

z

Championship MANAGER '93

"Minden idők legélethűbb focimenedzser programja", ezzel a szerénynek a legjobb indulattal sem nevezhető szlogennel hirdette a Domark legújabb játékát, a Championship Manager '93-at. Ezt persze eleinte nem vettem túl komolyan, mivel egyrészt a hirdetésekben fűt-fűt ígérnek a különböző cégek, másrészt pedig a Domark szerény véleményem szerint kifejezetten ritkán szokott igazán jó anyaggal kirukkolni. A játékba jobban belemerülve azonban rá kellett jönnöm, hogy ez egyszer nem holmi reklámszövegről van szó. Ez a program tényleg baromira élethű... és legalább ennyire játszhatatlan. Jó néhány lassú játékkal hozott már eddig is össze a balsors, de olyannal, ami az elindításkor 30 percet tölt, még nem találkoztam (na jó, mondjuk C-16-on). Ez persze még nem is olyan hosszú idő, mert pl. egyszer a szezon végén nem kevesebb, mint másfél órát tökölt valamin a program. Nem akarok kényeskedni, de azért ez egy kicsit sok. A játék maga egyébként egyáltalán nem rossz, sőt, kifejezetten jó, csak hát ez a rengeteg töltőgetés...

A játékban egyébként egy angol focicsapat (ez lehet akár 3. ligás is) menedzselése a feladat, fő célunk persze természetesen a bajnokság és a kupa megnyerése. Ugyiszolván az egész klubot mi irányítjuk, mi vehetünk új játékosokat, mi állítjuk össze a csapatot stb. Az egyetlen ránk leselkedő veszélyt az állandóan sikerre éhes klubtulajdonos jelenti, aki egy-egy gyengébb szezon végén az edzőtől kezdve a menedzserig (ezek vagyunk mi) mindenkit kirughat.

A "címképernyő" megcsodálása után meg kell adnunk, hogy új játékot kezdünk-e (New game), egy régi folytatunk (Continue season), vagy pedig a szokásos felőrást töltőgetést megkerülve egy előre megadott csapattal játszunk (Quick start).

A főmenü

Continue season: ugrás a következő hétre. Ilyenkor kapunk néhány lényegtelen infót a csapatról, megnézhetjük az átigazolásokat, a többi meccs eredményét, s persze lejátszhatjuk a saját mérkőzéseinket.

View tables: statisztikák, itt nézhetjük meg a góllövő listát, a bajnokság és különböző kupák állását, a nézőszámot, a menedzserek sikerességét és még néhány lényegtelen adatot.

Fixture info: a különböző európai kupák sorsolását és az angol bajnokság következő fordulóját nézhetjük itt meg.

Club details: infók az angol csapatokról.

Match reports: itt nézhetjük meg a különböző meccsek értékelését.

Arrange friendly: ezt az opciót csak az előszezonban /preseason/ használhatjuk, itt tudunk ugyanis edzőmeccseket szervezni. Nem árt minden szezon elején 2-3 ilyen meccset lejátszani, hogy a csapatunk formába rázódjon, de túl sokat nem érdemes vállalni, nehogy valaki megsérüljön. Először válasszuk ki, hogy melyik héten akarunk játszani, majd adjuk meg, hogy ki ellen /Select opponents/. Ezután tegyük meg az ajánlatunkat a kiválasztott klubnak /Approach them/. Amennyiben azok elfogadják a kihívást /They accept/ már csak azt kell megadnunk, hogy idegenben /Play away/ vagy pedig otthon /Play at home/ akarunk-e játszani, s már készen is vagyunk. Az Opponents detail opcióval információt kérhetünk ellenfelünkről, a Cancel fixture-val pedig lemondhatjuk az összecsapást.

Find player: itt kereshetünk új játékosokat a csapatunkba. Leggyorsabban a sima kereséssel /Normal search/ jutunk eredményre, türelmesebb játékosok megpróbálkozhatnak egy játékos figyelésével is /Scout search/. Ha anyagi helyzetünk megengedi, akár külföldről is hozhatunk játékosokat /Foreign players/, bár ez nem egy olcsó mulatság. Itt nézhetjük meg még a megfigyelés alatt lévő játékosok listáját /Shortlist/, az új és régebbi átigazolásokat /Transfer news, Transfer list/ valamint azt, hogy a játékosfigyelőink épp kiket tartanak megfigyelés alatt. A Normal search opciót választva meg kell a keresett játékos posztját/kapus- goalkeeper, védő- defender, középpályás- midfielder, csatár- attacker/, hogy

DOMARK



| Transfer List | | | | | | | 17/13 |
|---------------|------|-----|------|-----|-----|-----|-------|
| NAME | FROM | TO | FEES | ST | HT | WT | VALUE |
| ... | A | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | A | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | A | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | A | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | D | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | SK | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | D | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | A | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | A | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | D | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | A | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | SK | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | M | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | D | ... | ... | ... | ... | ... | ... |
| ... | MA | ... | ... | ... | ... | ... | ... |

melyik oldalon játszik /right - jobboldalon, center - középpén, left - baloldalon/, a legfontosabb tulajdonságait /passing - passzolás, tackling - szerelés, pace - gyorsaság, heading - fejelés, flair - ösztön, creativity - kreativitás, goalscoring - gólképesség, influence - tekintély, stamina - kitartás/, az árát /ez ezerben van jelölve/, a ligát, ahol jelenleg játszik és végezetül a korát. Miután mindezeket megadtuk, kapunk egy listát a lehetséges játékosokról, akikről rögtön le is kérhetünk egy információs kártyát.

Board resign: a Board confidence opcióval nézhetjük meg, hogy mekkora bizalommal viseltet irántunk a vezetés, a Resignnel pedig lemondhatunk. Lemondanunk csak akkor érdemes, ha már nagyon bizalmatlan velünk a klub vezetősége, vagy egy nagyobb csapattól kaptunk ajánlatot.

Manager jobs: itt nézhetjük meg az eddig elért sikereket, a többi csapat menedzserének a teljesítményét, stb.

National squads: az angol, skót, walesi, ír és észak-ír válogatott összeállítását nézhetjük meg.

New picture: új háttér beállítás.

Save game: játékállás kimentés.

A MERKŐZÉS

Első dolgunk a mérkőzés megkezdése előtt a 14 keretjátékos kijelölése. A játékosok neve mellett, a sárga csikban láthatjuk, hogy ki milyen poszton és melyik oldalon tud játszani.

A játékos nevére clickelve tudjuk az illető információk kártyáját le-
hívni/erről majd később

még szó lesz/, a kis piros négyzetben láthatjuk, hogy benne van-e a fickó a keretben, sérült-e /I/, elégedetlen /U/, lejárt a szerződése /C/. Ezen kívül még az alábbi opciók között választhatunk:
Trns: az újonnan szerződtetett ill. eladott játékosok listája.

Staf: itt nézhetjük meg a csapat menedzserét, az edzőt, az orvost, az ifjúsági csapat edzőjét és a játékosfigyelőket. Az Ability mellett láthatjuk az illető képességeit /poor-gyatra, fair-közepes, good-jó, very good-nagyon jó, superb-kiváló/, a sack ikonnal rughatunk ki valakit.

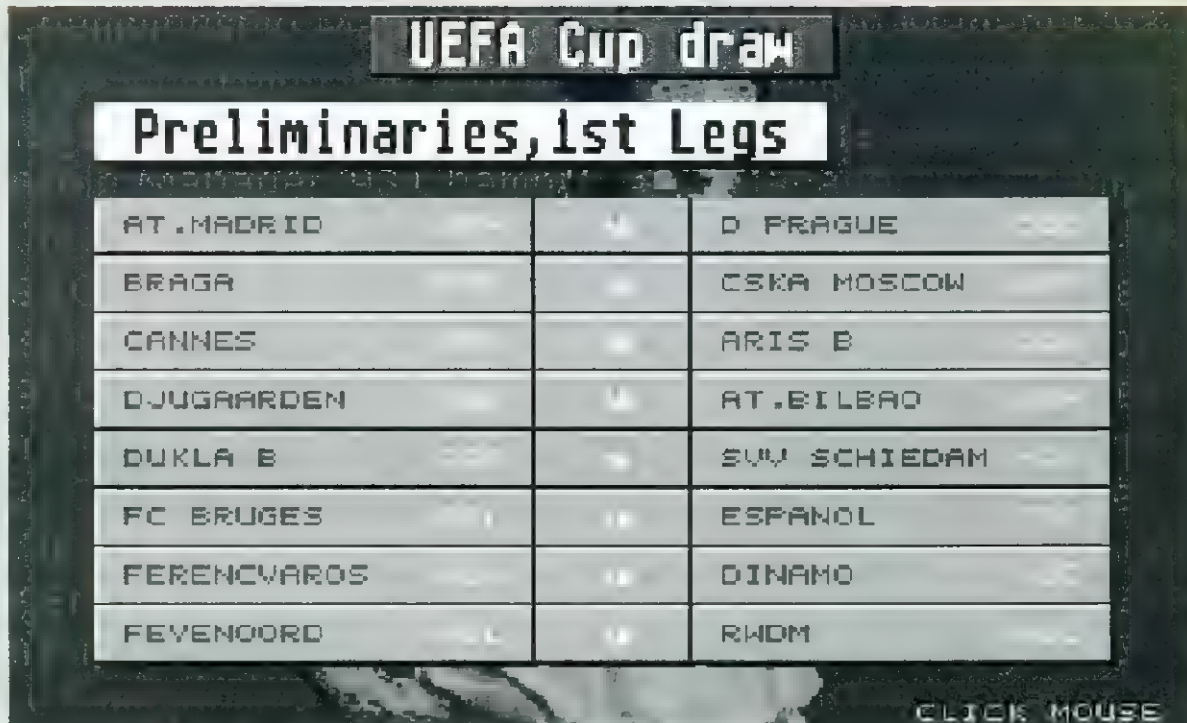
Leag: egy grafikonon szemlélhetjük meg csapatunk teljesítményét a bajnokságban.

Fixt: az ellenfeleinket nézhetjük meg, legközelebb a legfelsővel fogunk játszani.

Acce: rövid a tájékoztató a csapat anyagi helyzetéről.

Info: infok a csapatról.

Rsrv: az ifjúsági játékosok listája, érdemes néha



CLICK MOUSE

mérkőzést. A mérkőzés maga elsőre kicsit furcsának fog tűnni, ugyanis a csapatok teljesítményét 3-3 kis grafikon mutatja, a baloldali a védő, a középső a középpályás, a jobboldali pedig a csatársor hatékonyságát jelzi/minél magasabb a csík, annál jobb/. A Chances mellett láthatjuk a gólhelyzetek számát, ezeket általában röviden kommentálja is a program. A mérkőzés szünetében és a lefújás után megnézhetjük egy rövid értékelést a két csapat teljesítményéről. A meccs közben is lekérhetünk egy menüt /ez kb. az ötvenedik a játékban, szóval az élet-hűségre tényleg nem lehet egy rossz szavunk se/, itt megnézhetjük ellenfelünk összeállítását és taktikáját /Opponents team/, a félidői értékelést /Match stats/, a Tactical change opcióval pedig a saját csapatunkon változtathatunk. Ez utóbbi ponttal a stílusunkon /New style/ és a felállásunkon /New formation/ változtathatunk, valamint le is cserélhetjük valamelyik játékosunkat /Snap with/.

INFOK EGY JÁTEKOSRÓL

Egy játékosról az információs kártyáját lekérve tudunk részletes ismertetőt szerezni. Ezen az információs kártyán az életkortól a nemzetiségén át egészen a fickó jelleméig minden apró dolog fel van tüntetve, úgyhogy erre a rengeteg marhaságra nem is térek ki külön, jóval lényegesebbek a jobb felső sarkban lévő ikonok:

Buy: játékos megvétele. Ez egyébként elég hosszadalmas procedúra, ugyanis a klubbal és a játékosal

List him/loan him: a játékost szabadlistára tesszük, azaz megvételere kínáljuk a többi klubnak.

Remove from list: az előbbinek a fordítottja, a játékos levétele a szabadlistáról.

Revalue him: játékosunk vételi árát változtathatjuk meg.

Not for sale: "ez a srác nem eladói", azaz játékosunkat egy másik klub sem veheti meg a szerződése lejártáig.

Allow approaches: az előbbi opció fordítottja.

Fine him: büntetés, a játékosunk 1 heti bérét megvonjuk /én nem nagyon használtam ezt eddig, ugyanis az illető ilyenkor a kis "kis pénz, kis faci" alapvető követve elég gyengén szokott játszani/.

Insure him: biztosítás kötele.

Uninsure him: biztosítás felmondása.

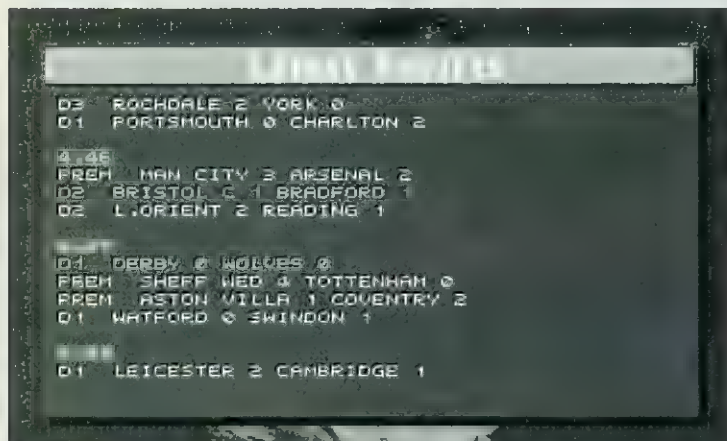
Increase wage: emelhetjük a játékos heti bérét, akkor érdemes használni, ha a fickó már nagyon boldogtalan és le akar lépni a csapattól.

Renew contract: szerződés megújítása.

Rehabilitate: sérült játékos ápolása, legjobb /de legdrágább/ a hi-tech kezelés.

Hát ez lett volna a Championship Manager 93, már nincs is más hátra, mint az értékelés. Ha nagyon sarkalatosan akarnék fogalmazni, akkor azt mondanám: ez bizony egy nagyon zseni dolog ahhoz képest, amit Domarkék beígértek. A játék a sok töltögetés és körülményes játékmenet miatt rövid idő után is nagyon unalmasság válik, a lehetetlenségig túlbonyolított játékmenet pedig még a legfanatikusabb focirajongókat is messzire elriasztja. Grafika, zene? Háát, a legjobb indulattal is csak közepesre értékelhető. Mit mondjak, nem egy nagy durranás...

T. J.



idepiszlantani, ugyanis időről időre egész tehetséges fickók szoktak itt feltűnni.

01-GK: ezekkel az ikonokkal tudunk egy játékost betenni a keretbe. Az 1-11 játékos a kezdőcsapatba, a 12-GK pedig a cserepadra kerül. Az 1. számú játékos mindig a kapus, a 2. számú a jobb hátvéd és így tovább. Miután megadtuk a kezdőcsapatot nincs más dolgunk, mint a Done-ra clickelve elkezdni a

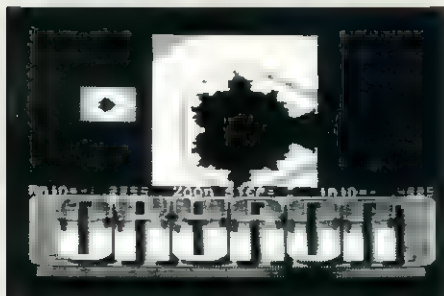
külön kell megegyezni, ha bármelyiküknek nem tetszik valami, löttek is az üzletnek.

Add: játékos megfigyelése.

Hst: az illető karrierjét nézhetjük meg.

Sta: ezzel az ikonnal a változatosság kedvéért egy újabb menübe kerülünk, itt az alábbi galériákat követhetjük el egy saját játékos ellen:

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|------------|----|-------|------|
| GRAFIKA | | 65% | |
| Hang/zene | | | |
| JÁTÉKMELET | | 79% | |
| ÖSSZEHATÁS | | 78% | |



Yo! Már megint sikerült a demo oldalra lapoznod, így hát újra itt vagyok a C64 scene legfrissebb anyagaival. Teljes gőzerővel beindult mindenkinek a vakáció, talán ezért van, hogy nem sok demo érkezett. Személy szerint én is most érkeztem meg egy külföldi nyaralásról, és éppen csak annyi időm maradt, hogy kifújjam magam és körülnézzek felgyülemlett postámban. A hagyományokat követve megint három kreációt választottam ki, kezdve a múltkor beígért magyar anyaggal. A demo neve 'Crises' és az eddig homály fedte ABANDONEDS nevű csapattól származik. Eredetileg egy karácsonyi partin szeretnék volna kiadni, de különféle okok miatt csak most a nyáron jelenhetett meg. Ez a csapat első demója, és előljáróban csak annyit mondhatok, hogy jócskán kell még fejlődniük, hogyha a jobb szintű csapatokhoz szeretnének bekerülni. Megademojuk hat részből áll, plusz az intro. Sajnos az intro inkább emlékeztet engem valamiféle gyenge crack intro-ra, mintsem egy megademoéra. Code-ját tekintve nagyon egyszerű és grafikailag sem találtam benne sok dicsőre méltót. Az introt elhagyva kb. a következő dolgokat láthatjuk:

- hires grafika fölött plotter, joystickkal állítható
- 7x6-os charset animated scroll
- interference
- timepuller

(Ez egy humorosnak számít, időkitöltő blokk. Eredetileg ezt a C64-re JEAN hozta be az FBI CREW 'Sun For Fun' című demójában. Elég világos, hogy az ötlet onnan származik, habár fele sem olyan humoros.)

- 2 fld scroll
- upscroller

Betalálás: 42%

Talán így első ránézésre is látható e rövid kis ismertető alapján, hogy code szempontjából is nagyon gyengére sikerült. Ezen még jócskán rontanak a csúnya, félresikerült grafikák is. Ilyen demót kb. 1989-ben láhattunk tucat-számra. Mindenesetre sok sikert kívánok a csapatnak a következő, 'Negative Creep' című demójához.



Lassan már nem tudok olyan cikket írni, amelyben ne lenne valami az OXYRON-tól. A stuff neve Cama Light 9, terjedelmét nézve 2 oldalas. Ezzel a produkciójukkal nyerték meg a Dessau-ban (németország keleti felében) megrendezett DATA LIVE '93 party demo compóját.

Gondolom a rendszeres olvasók számára nyilvánvaló, hogy most is valami csúcs dolgot alkottak. Sajnos a grafikai hiányosságokat még mindig nem sikerült kijavítaniuk, de ezt a code bőven bepótolja. A zenék igen jól vannak kiválasztva, a design (ahol van) elég tűrhető. Dióhéjban a következőket valósították meg a Cama Light 9-ben:



- filled 18 surface vector (realtime)
- fli Kefrens bars
- mandelbrot egy nagyon pontos, és joystickkal állítható zoom-mal
- 1024 plots-ból álló landscape, szintén joystickkal irányítható, ilyenkor 'user mode-ba' kerülünk
- lightsourced chessboard
- sideborder chessboard
- 'turn disk' rész vectorokkal
- 3 plotterball egymáson
- shadeline plots (multi)
- 78 filled glenz vector (multi)
- starfield

Betalálás: 88%

Utóljára de nem utolsó sorban egy nagyon új anyagról, a FAIRLIGHT gondozásában megjelent 'Visual Orgasm' című slide

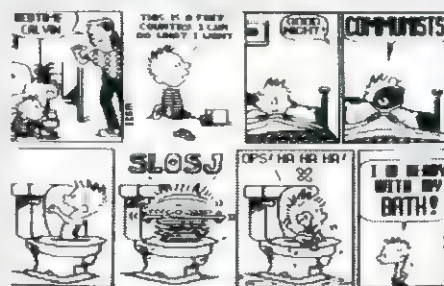
showról szeretnék szót ejteni. Elégé bajban voltam, hogy mit tegyek be harmadiknak, ami még frissek számít, de szerencsére érkezett egy régi FAIRLIGHT-os barátomtól egy csomag ma, amely ezt a stuffot tartalmazta. Ennyire új dolog még nem is volt itt a demo rovatban, ami szinte 0 napos, úgyhogy lássuk mit is takar. A program a legjobb grafikusuk, Ogami kiadatlan grafikái közül jelenít meg 15-öt. A képek között vannak igen régiek is, mivel az 1989 és 1992 között képekből lett válogatva. A slide show code szempontjából is nagyon jó, IFFL-es és egy egész gyors IRQ loader dolgozik benne. Az ötödik képen látható torz figura Ogami szerény személye, habár ezt a programból nem lehet megtudni. Egyszer egy fényképen láttam néhány FAIRLIGHT-os sráccal és így rögtön rájöttem, hogy a művész portréjáról van szó. Akit érdekelnek a C64-es grafikák mindenképpen szerezzék meg magának, mivel elég magas színvonalúan rajzol Ogami barátunk.

Betalálás: 70%

A következő számban egy speciális, a TCC '93 party-n megjelenő demokból összeállított csokor fog megjelenni. Lehet, hogy ezután a nyár folyamán lesz még ehhez hasonló party összeállítás, mert július 24-25 között ismét megrendezésre kerül Szegeden a nagysikerű FACES+ HEADWAY party. Természetesen mint minden évben, most is ott a helyem...

Jó nyaralást mindenkinek, és eredményes felkészülést a pótviázgókra. Outta here!

MR. WAX



Announcement / Levegő Hosszúváros, népszerűsége történt az európai színpadon. A klubban vezető pozíciót betöltő Anthony Armstrong, élővas tagjait, melyek az a színpadi egyértelmű halálához vezetett. A klub új alakult csapat új néven és teljesen új felfogásban dolgozik. Ez az első, ami nem éppen bizonyítatlan lépésnek látszik. program a jól ismeri 3D Demo a klubhoz tartozik. Facet és Jade tökéletesen szemmel illenek Hamvával műhelyben. A klub különleges bolt, kafeidőszakok. 1996 színű nagytárlat effektusok. A klubban mindenki teszi a citre. A klubban mindenki teszi a citre.

Értékelés
A pályázat célja a pályázók által megvalósított tevékenység értékelése, a pályázók által megvalósított tevékenység értékelése, a pályázók által megvalósított tevékenység értékelése.



A **Parasite** legújabb mostanában
 a **Brainstrom** felhívom fel a
 figyelmet. A **Brainstrom** gondozó
 a **Brainstrom** melódiaival
 jelent meg a **Musicaland** második része.
 A **Parasite** két gigantikus és
 színvonalas modult szorgosított az
 a **Parasite** felhívom fel a



Book of Songs Complex

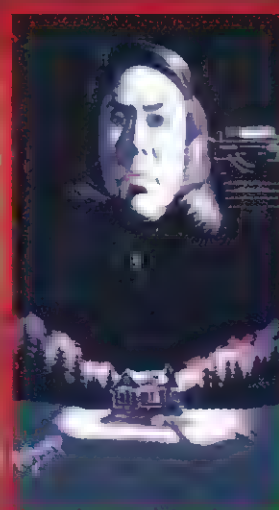
Egyenesen a *„Dallamok és ének”* a Dalok Könyve, az egyik legnevesebb és legkorszerűbb magyar nyelvű dalgyűjtemény, ha nem a legnevesebb, megjelenés óta a magyar nyelvű korhöz tartó dalok egyik legfontosabb adóját. A dallamok és énekanyagok feltalálókhoz, szerzőkhöz, közzétételük helyéhez, korszakához, műfajához, stílusához, mindegyikéhez a szerkesztő, a költő, a zenész, a kritikus, a zene- és irodalomtörténész, a zene- és irodalomkritikát és a zene- és irodalomtörténetet



kus és
ritott az
et-erok
megle
kéből. A
csapot m
kompozíci
érdemes



Booo/Melon Design: A citromfacsók és Kefen-sanyargatók a főújk megszokott örüllő stílusban tértek vissza. Wall tehetségét dicsérendő grafikák csodálatosak. Performer rutinjai megint eltérnek az előzőektől, és a színpad aláfestés helyett a történet témáinak a kolomhoz "00" és az "01" jelölések készített. A csapat motója, hogy a létezés: minden technikával felkelti az érdeket az atyám, igazuk van! Rincs már más hátra, mint előre. Ússza újra találkozunk, találkoznak megújulva, azonban addig is. A csapat egyelőre ismeretlen!



Misery Dentro 2/TRSI: Valtozások történtek máshol is. A hírneves német csapat két alkotójának bomlott. Ami számunkra fontos, hogy a tehetséges de-
mo csapat Masque című albumát külön
területre töltözték, és a korábban oly-
koros dentro folytatásával jelentkeztek.
Virgill zenéit és a mostanában befutott
Pecky képeit Dreamer és Wayne Men-
dazo kellett elvinni. Nehány érdekes ve-
tőrezt, feldobó effektus, szinuszscroll,
egy furcsa szokókúra emlékeztető jelen-
tet, ami mint egy pillangót ábrázoló kép
szelvényes fordulása követi egymást. Tu-
lajdonképpen semmi új, egyszerűen csak

ABANDONED PLACES

Az Elhagyott Helyek sokáig talán az egyetlen magyar kalandjáték volt, ami a számítógépes szerepjátékokra talán legigényesebb angol közönségnél isaszintén sikert aratott. Nem esoda, hogy elkészült a program második része, és annak a címén kívül más nem sok háza van a játék első részéhez. Nem esoda, hiszen a program mind játsz-

telességében, mind kinézetében igazi áttörtést hozott az amúgy egyre unalmasabbá váló Amigós szerepjátékok körében. Ezt egyrészt a rendkívül jól kitalált irányításnak, másrészt az eddig leg-
jobb csak az Eye of the Beholder-re jellemző átgondoltság-
nak és grafikaiak köszönheti. Nem akarok hazabeszélni, de a programot jól jellemzi, hogy néhány angol újság egyszerűen jobbnak tartotta az eddigi királynőt, az EOB-nél. Még szívesen teleírnék néhány oldalt a program kiválóságáról, ám ezt már megte-
ték mások helyettem, ezért lássunk inkább miről is van szó.

Négy száz év telt el azóta, hogy az Elhagyott Helyek hősei megszabadították a világot a gonosz Bronakh-tól, és visszatértek a kőkráta, amely megőrzi őket az utókornak, ha még szükség lenne rájuk. Úgy látszik, ez az idő most érkezett el, mivel egy minden eddiginél veszélyesebb démon, Pendugmalhe jelent meg egy, az ós-Kalynthiával párhuzamos dimenzióban és tartja rettegésben

a bákés lakosságot. Így az erre a célra életre hívott rend megvédi a hősöket, hogy új kalandjukban ezúttal Pendugmalhei pusztítsák el. Két szupererős varázslategyver megszerzése után van esélye erre partinknak; az egyik "Dobelal" a pajzs, a másik "Kuhakk", egy lényest megsejyentő mészáros munkára képes varázskard. A pajzsot a déli tőp-bányák legmélyén, a kardot pedig Pendugmalha főhadiszállása rejtli. A játék a már megszokott menüvel indul, újdonság, hogy a partinkban szereplő karaktereket mi magunk is generálhatjuk. További újdonság, hogy nem vagyunk rákényszerítve a szokásos harcos-pap-mágus partira, játékosainkat teljesen szabadon választhatjuk meg, de az nem valószínű, hogy meg tudja nyerni az a játékot, aki egy csak varázslókból vagy csak harcosokból álló partit indít. A játékban nincsenek papok, van viszont három varázslási szféra, amelyek megadják mágusaink erősségeit és gyengéit is. A karakter elkészítéséhez száz képesség-pontunk van, egy-egy alaptulajdonság változtatása növeli vagy csökkenti ezt az értéket. Érdeklenség, hogy minél magasabb alaptulajdonságot szerelnénk, annál több képesség-pontunkba kerül, mivel egyre több speciális-tulajdonság birtokába kerül karakterünk. Tizenötől magasabbra nem mehetünk, és tizen-ötöt is maximum csak két tulajdonság lehet. Erdemes még szem előtt tartani a parti "tápolásánál", hogy a hat alatti értékek a karakterek súlyos fogyatékoságához vezetnek a későbbiek során. Maga a játék a szokványos képernyő területekre van felosztva, ami valaha is játszott számítógépes szerepjátékok az otthon fogja érezni magát. Ezért most leginkább csak az újdonságokra térnénk ki. A legfontosabb, hogy a pointerünk a "point & click" PC-s játékokhoz hasonlóan a képernyő megfelelő részére mozgatva kis ikonok változik, ezzel segítve a gyors tájékozódást. A közlekedés nemcsak a szokásos módon billentyűzetről és egy irányítópánélről, hanem a játéktérből is lehetséges; ahol a pointer nyílú változik, ott a jobb egérgombbal tudunk mozogni a nyíl irányába. Ha egy harcosnak az üres kezét használjuk, az

támadni fog, ám ha egy mágusnak használjuk az üres kezét, az általunk előre bekészített varázslatot fogja előlőni. Erre leginkább csatában van nagy szükség, ahol nemigen van időnk egy-egy varázslatot a menükön keresztül kiválasztani. Az inventory-ablak és a varázskönyvünk között a jobb egérgombbal kapcsolgathatunk. Az inventoryban egyszerre huszonöt tárgyat tudunk elhelyezni, ebbe természetesen ruhadarabjaink nem számoland bele. Ez négy karakterre vetítve száz tárgy plusz ruhadarabokat jelent, az még a legelszántabb "karácsonyi" típusú gyűjtögető játékok kielégíti.

A varázslatok esztályát a lap tetején látható számokkal tudjuk kiválasztani; magát a varázslatot pedig a lapon látható ikonokra való klikkeléssel tudjuk előlőni. Varázslatot bekészíteni úgy tudunk, hogy a bal helyett a jobb egérgombbal klikkelünk a megfelelő ikonra. A varázslás utóbbi módszerre válasáagos kommandós egységgé változtatja a partit, sok esetben a játékokban már inkább az ügyességi részek



dominálnak, mintsem a feladványok, s egy csata valódi izgalmat okozhat. A játékban nem csak hatalmas klippel lehet játszani. A Beholderrel szemben a játék nem bontja korokra a csatát, az akció mindig folyamatos, így ha nem vagyunk elég gyorsak, könnyen lemeszárólnak minket a szörnyek.

A játékban lehetetlenül gyorsok, ahol adhatunk véhetünk, bár egy igazi velerán előnyben részesíti az "amit olvasok az az ényem" típusú világnézetet, a cserebere helyett inkább a kóborló szörnyek lemeszárólasából származó különféle holmikat favorizálja.

Végezetül néhány tippel szeretném segíteni a bátor kalandorokat. A "neo-mancer" varázslónk tud elsőként gyógyítani. Ha nem elég túlélőképes a parti a játék elején, válasszuk többet belőle.

A "conjurer" nagyon hamar megkapja az alacsony osztályú támadó varázslatokat, ám később ez a fejlődés lassul. A "voider" lassabban fejlődik mindket irányban, ám magasabb osztályban egyértelműen jobban fejlődik, mint a másik két társa.

Tulajdonságainkra bonuszokat kapunk 13 fölött, de "penalty" kat 6 alatt. Ha túl sok nehéz tárgyat, pl. négytől páncélt cipelünk magunkkal, a túlterheléstől lelassulnak a támadásaink, ezt könnyen észrevehetjük arról, hogy egyre hosszabbá válik az idő, mielőtt kezünk szabadba válik két támadás között.

Magas intelligenciájú mágusok bőséges varázslat-pontokat kapnak minden egyes szintlépéskor. Magas bölcsesség jobb esélyt ad arra, hogy elkerüljük egy szörny varázslatát. Magas ügyesség növeli a védettégünket, és a támadásunk hatékonyságát is.

A varázstárgyak között van olyan, ami csak egy bizonyos osztálynak ad előnyöket, és olyan is, amit bárki használhat. Nem mind arany ami fénylik; mielőtt esztelenül elhagognánk régi fegyvereinket, amint valami újba és jobbnak tűnőbe botlunk, bizonyosadjunk meg róla, hogy az új eszköz valóban hatásosabb-e a szörnyek ellen.

Nem ritka az előkezdett fegyver sem, számos olyan tárgy van, ami nem azt csinálja, mint aminek látszik! Vannak olyan tárgyak is, amelyek csak akkor hatásosak, ha folyamatosan kezünkben tartjuk őket, ezeket többnyire a mágusok tudják igazán hasznosítani.

Nem kötelező minden utunkba akadót lennyel felvenni a harcot, sokszor jobban járunk, ha esetleg a lény megkerülésével próbálunk továbbjutni. A varázslásra képes szörnyeket már csak megfelelő stratégiával tudjuk legyőzni, az esztelen vágdalkozás a karddal könnyen vezethet a partink teljes pusztulásához. Amikor

olyan helyre érünk, ahol egyszerre túl nagy túlerővel kellene megverekednünk, próbáljuk meg ellenfeleinket egyenként elcsalni. Ha egy bizonyos fegyver, vagy varázslat feltűnően sokáig nem csinál semmit egy szörnyrel, akkor biztosra vehetjük, hogy az immunis rá; próbálkozzunk meg valami mással. Számos szinten vannak előrejelezhető varázspontjainkat regeneráló helyek; ezeket próbáljuk felderíteni, mert így sokkal jobb esélyünk lesz a túlélésre.

Aster

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|--------------|----|-------|------|
| GRAFIKA | — | 78% | — |
| HANG/ZENE | — | — | — |
| JÁTSZHATÓSÁG | — | 81% | — |
| ÖSSZEHATÁS | — | 80% | — |



Kubak the Powerful Slayer

FLI PAINTER



Ugrás a szerkesztőre (balranyl)
- Kilégés (return)
- Félbeszakítás (run/stop)

A rajzolást csak kivagyított formában tudjuk végezni, ezen szerkesztő a balranyl billentyű segítségével aktivizálhatjuk. A rajz szerkesztése közben az almenükön kívül használhatunk további parancsokat is:

Y-ké-
ordináta
váltás (K):
Váltani tu-
dunk az egész il-
latve félképernyő
szerkesztés között.
Villogás (R): Be illetve

kü tudjuk kapcsolni a kijelzők valamint a kurzor villogtatását.

- Rész (W): Segíteni tud az eligazodásban.
- Teljes kép megmutatása (return)
- Gyors mozgás (kurzor billentyűk)
- Képernyő törlés (Clr)
- Vissza a bal felső sarokhoz (home)



Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Néhány évvel ezelőtt írtam a C64-es felhasználók körében egy új leírásról, amely a C64-es világban a legújabb és legmodernebb programok használatát mutatja be. Azóta már rengeteg játékban, és más egyéb programokban alkalmazták. Rengeteg szerkesztő programot készítették a könnyebb felhasználás érdekében, és azóta sok új, újításokkal is látta el (AFLI, CFLI, Interlock változatok, stb.), amelyek az alapötletet tovább hordozva néhány felépítésbeli és formai változással bírnak. Szóval ami szó, aligha azóta néhány év. De most, 1993-ban megjelent a jól ismert német cég, a MARKT und TECHNIK kiadásában egy újabb változata az FLI szisztemának. A program neve FLIP, azaz FLI Painter. Ez semmilyen új ötletet nem tartalmaz az FLI rendszerre nézve, viszont a szerkesztési és rajzadási lehetőségek széleskörűek, maximálisan kihasználhatók. Hogy észint legyek ez az első intelligens FLI program, amely valóban a kezembe került. Menürendszere egy az egyben az AMICA PAINT-ről lett lekoppintva, sőt lehetséges, hogy a menürendszer programját "licenc"-olták az Amica Paint programozóval.

Az első menü FLI szisztema könnyebb megértése végett lassuk néhány hasznos információt. Kezdeként a normál bit-térképés a formátumát ismertetem. Először is használható egyszer a háttérszín, amely az egész képernyőn meggyezik. Minden karakterben, azaz minden 8x8-as pontmátrixban, amely színes üzam-

módban 4x8-ra zsugorodik, mivel két bit határoz meg egy pixelt, a színek miatt. Használhatunk még három különböző szintet. Egyik, az ún. szintéről byte-jainak első négy bitjéből adódik, a másik kettő pedig, az ún. képernyőtároló byte-jainak első illetve első négy bitjéből épül fel. Tehát karakterenként három szín, valamint a háttérszín használható. Nos, az élet egyszerű. A raster megszakítás segítségével meg kell változtatni pixeleket (raster soronként) a képernyőtároló adatait. Ezekre lehetőségünk nyílik, mivel a képernyőtároló helyzetét a tároló segítségével mindig lehet változtatni, csak az a baj, hogy a gép nem ad rá lehetőséget pixeleket, csak karakterenként. Itt jött az ötlet. Egy speciális rutin segítségével a gépet rá lehet kényszeríteni a sorok megszakításra, így egy karakter egy pixelsorban mindig használható két új szín. Sajnos a tároló helyzetét nem lehet változtatni, legfeljebb másolatással, de ehhez túl lassú a C64-es szisztema, ezért a szintéről színt csak karakterenként határozhatjuk meg. Esetleg meg lehet változtatni azt, hogy raster soronként megszakítsuk és megváltoztatni a háttérszínt, ezzel is több lehetőséget nyerve, viszont ez már inkább a szövegszerűség színtjét súrolná, ezért ezt nem szabad alkalmazni. Nos, ezen kisebb kitérő után lássuk végre a program használatát.

Beállítás után a főmenü jelenít meg, az tartalmazza az összes opciót és almenüt, melyeket használhatunk a programban. A főmenüt minden esetben a felfelé nyíló billentyű segítségével jeleníthetjük meg.

Vannak almenük, melyek a főmenüből és a szerkesztőből bármikor lekövetkezik. Ezek:

- Rajzolás (F1): ha valamilyen eszközt szeretnénk használni a rajzoláshoz, akkor használjuk ezt a menüt.
- Feltöltés (F3): ha egy kijelölt alakot fel kívánunk tölteni az aktuális festék színével, vagy törölni szeretnénk, akkor nyugodtan használjuk ezt az almenüt.
- Blokkparancsok (F5): Speciális ablak funkciókat tartalmaz.
- Szímszín menü (F7): Meghatározhatunk különféle hullámsíkokat, amelyekre felfekethetjük a rajzunkat.
- Szerkesztési paraméterek (E)
- Színek, illetve prioritás (F)
- Lemeztöltés menü (D)
- Rajzlapokra vonatkozó parancsok (S)
- Egyéb funkciók (O)
- Információk (I)

A menük lekövetése után, ún. különleges billentyűk is szerepelnek:

Ugrás a főmenübe (felfelé nyíló)



Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

Ugrás a szerkesztőre (balranyl)

- Négyszög (R): négyszögű alakzatok rajzolására alkalmas ez a parancs. Mivel egy szög már adott (derékszög), ezért csak két pontot kell meghatározni, amely behatárolja a négyszöget.

- Négyszög (V): Tetszőleges szögű négyszögek készíthetők ezzel az opcióval. Három pontot kell megadni.

- Egyenesek (N): Egyenest követő egyeneseket határozhatunk meg ezen parancs használatával. Először a kezdőpontot adjuk meg, majd az egyenes végpontját. Ez a végpont meg egyezik lesz a következő egyenes kezdőpontjával.

- Kör (K): Tetszőleges sugarú körök rajzolását tudjuk végezni ezzel. A középpontot, majd egy, a körön elhelyezkedő pontot kell megadni. A pont és a középpont közötti távolság lesz a sugár.

- Háromszög (D): Bármilyen méretű háromszöget tudunk rajzolni, ha megadjuk a háromszög három sarokpontját.

- Meg egyezik kezdőpontú egyenesek (S): Egy kezdőpontot kell meghatározni, majd megadni a háromszög három sarokpontját.

- Egyenesek 2 (Z): Ugyanaz mint az Egyenesek (N) parancs, semmi különbséget nem találunk.

- Tükrözött pontok X-tengelyre (X): Egy pont megadásával tudunk meghatározni egy vízszintes tengelyt. Ha ezután pontokat rajzolunk, akkor a program automatikusan tükrözi a szimmetriatengelyre.

- Tükrözött pontok Y-tengelyre (Y): Hasonlóan az előbbi parancshoz, a különbség csak az, hogy függőleges szimmetriatengellyel dolgozunk.

- Fehérítés (F3):

- Festés (F): Megadott színnel való festés, egy kijelölt ablakban.

- Törítés (L): Egy megadott méretű ablak kitörítése.

- Blokkparancsok (F5):

- Eltolás (O): Egy meghatározott területnél ablak eltolása másik koordinátára. A mozgatóablakot a célpozícióba másoljuk, majd az eredetét kitöröljük.

- Másolás (V): Blokkot tudunk sokszorosítani ezzel az opcióval. Először a másolandó blokkot, majd a célkoordinátákat kell megadni. Az eredeti blokk nem törlődik.

- Tükrözés X-tengelyre (X): A kijelölt blokk tartalmát tudjuk tükrözni, a képzelt X-szimmetriatengelyre.

- Tükrözés Y-tengelyre (Y): Hasonlóan az előzővel, csak Y-szim-

helyzetű hullám formát. Bármilyen ritka alakzatot is felvehet, csak egy pont legyen beírva. Ha ezt megtettük, akkor állunk rá a kurzorral a hullám legfelső pontjára, majd lépünk be a Színus menübe (F7) és adjuk ki a Színus hullám kezdete (A) elnevezésű parancsot. Ezek után állunk valahova a közepe tőjékára és használjuk a Színus hullám közepe (M) megnevezésű utasítást. Most már csak a hullám végpontját kell megadni a programnak, a következő utasítás (E) segítségével. Végül, használjuk a Színus hullám elkészítése (K) nevű opciót. Ha most letérülünk a képernyőt, és kipróbáljuk a megjelenítés parancsot (Z), akkor vissza kell kapunk az eredeti képet. Az így elkészített hullám alakzatot lemezzre kimenthetjük, és bármikor felhasználhatjuk. Szerkesztési paraméterek (E):

- Lemez katalógus (D)

- Paraméterek kimentése lemezzre (S)

- Joystick paraméterek beállítás (J): Ezen parancs betáplálásával egy újabb almenüi kapunk, amely tartalmaz két parancsot. Az egyikkel a joystick sebességét (G), a másikkal a gyorsulását (S) határozhatjuk meg. A leggyorsabb sebesség a nulla, a leglassabb a kilenc. Ha a gyorsulás értéke nulla, akkor a joystick egyenesen mozgást végez. Ha kilenc, akkor, a gyorsulás értéke a leglassabb lesz.

- Előér szín (1-4): Színeket határozhatunk meg a menüablakok számára.

- Háttér szín (H): A háttér- és a keretszín együttes színt adhatjuk meg ezzel a parancssal.

- Arányok színe (T): A menüablakok színeit lévő szöglet színt állíthatjuk be a legoptimálisabbra.

- Státusz színe (Z): A szerkesztő alján elhelyezkedő státusz színt adhatjuk meg ezen opció használatával.

- Színk és prioritás (F):

- Lemez katalógus (D)

- Színekkel kapcsolatos paraméterek betöltése lemezzel (L)

- Színekkel kapcsolatos paraméterek kimentése lemezzre (S)

- Prioritás (R): A színek közötti viszonyt lehet meghatározni.

- Bitekkel kapcsolatos paraméterek (Z): Pontosan nem tudom, hogy az a funkció, hogyan lehet kihasználni teljes mértékben.

- A rajzszerszám színe (Z): A rajzszerszám színt adhatjuk meg ezzel a parancssal, azaz az a szín, amivel a szerkesztőben valamilyen

- Másolás a kettős számú rajzlapból az egyesbe (O): A program szépségéből az, hogy sosem tudjuk azt, éppen melyik rajzlapot használjuk, ezért nagyon bizarr a parancs használata, mivel lehet, hogy éppen a rajzlapra másolunk, amit éppen el szeretnénk volna tárolni.

- Színsere (F): Egyik leghasznosabb funkció. Az aktuális rajzlapon használt szín valamelyikét kicserélhetjük egy másik színre. Először



a cserélendő színt kell meghatározni, majd az új színt kell megadni.

...Most, most jön a számomra legérdekesebb menü, ami ebben a programban található.

- Egyéb funkciók (O):

- Ablak nyitva (O)

- Ablak zárva (S)

- Szín törlés ki (A): Ezen hasznos parancs használatával meg akadályozhatjuk azt, hogy a program kitörölje valamelyik színt

abban a byte-ban, ahol éppen rajzolunk egy újabb színnel akkor, ha már ebben a byte-ban használtunk másik három színt.

- Szín törlés be (E): Ebben az esetben, ha egy byte-ban három különböző szín már található, és mi egy újabb színnel szeretnénk gazdagítani az alkotásunk ezen részét, akkor a program automa-

tikusan kitörli a byte egyik színt és helyettesíti az új színnel.

- Újrátöltés (U)



metriatengelyre tükrözünk.

- Középponti tükrözés (Z): A kijelölt ablakot a program, mindkét szimmetriatengelyre tükrözi.

- Átszínezés (F): A kiválasztott színnel tudjuk átszínezni a kijelölt blokkot.

- Átalakítás X-irányban (K): A kijelölt blokk X-koordinátáit tudjuk átforgatni a meghatározott színus hullám paramétereinek figyelembevételével. A hullám alakját egy másik almenüben tudjuk meghatározni.

- Átalakítás Y-irányban (P): Hasonlóan, mint az előző parancsnál, csak Y-koordinátákra vonatkoztatva.

- Színus menü (F7):

- Lemez katalógus (D)

- Színus adatok betöltése lemezzel (L)

- Színus adatok kimentése lemezzre (S)

- Színus hullám megjelenítése (Z): Az elkészített hullámot rámásolhatjuk a képernyőre.

- Színus hullám elkészítése (K): A megadott paraméterek alapján való hullám generálás.

- Színus hullám kezdete (A)

- Színus hullám közepe (M)

- Színus hullám vége (E)

Egy színus hullám szerkesztése nagyon egyszerű. Csak annyit kell tenni, hogy a fájst a képernyőre rajzolunk egy függőleges,

- FLIP formátumú kép betöltése (L)

- FLIP formátumú kép kimentése (S)

- Normál FLI kép betöltése (K)

- Normál FLI kép kimentése (O)

- Anika Point formátumú normál bit-térképes kép betöltése (A)

- Anika Point formátumú normál bit-térképes kép kimentése (Z)

Rajzlapokra vonatkozó parancsok (S):

A program két különböző rajzlapot tud kezelni és azt a memóriában tárolni. Ezek közül egy mindig az aktuális szerkesztő képernyője. Ezeken tárolt kép adatait bármikor elővehetjük és felhasználhatjuk. Alkalmazhatjuk azt a lehetőséget is. UNDO

függőleges és.

- Rajzlapok cseréje (G): Ezzel a funkcióval átválthatjuk az aktuális rajzlap tartalmát, és előszedhetjük az előzőleg használt rajzlapot.

- Másolás az egyes számú rajzlapból a másodikba (K)

(-Unknown)

WAR IN THE GULF



Még tartott az Öböl-háború, amikor szimulátor kedvelő barátaimmal már dörzsölgettük tenyerünket: most aztán biztosan beindul az (egyébként szomorú) "esemény" ihlette program áradat. Nos - bár kétségtelenül történtek próbálkozások - a várt dömping elmaradt, egyelőre várnak magukra az e témát feldolgozó szimulátorprogramok. Ebből következően érthető ha egy, a fenti névvel megjelenő játékra felkapjuk fejünket, és szinte azonnal

előtűnő tankok). A játékban továbbra is egy 4x4 páncélosból álló egység parancsnokai vagyunk. A lemezre íratkozás, a kimentett játszmák folytatása a személyi kartonok kezelése révén lehetséges. A PLAY felíratra bökve következik egy kis típusismeret (a program védelme), majd a sziget térképén rá kell böködölni a csapat mozgási útvonalára (kék négyzetek), és ki kell jelölni a megtámadandó területet (piros négyzet). A következő kérdésre, ha

az első csatát megelőzően YES-t választunk, a "nyakunkba szózt" összetételű egységekkel leszünk kénytelenek hadba indulni. NO választás esetén, a jobb felső sarokban látható, és rendelkezésre álló (kezdősnél: 55000K) összegből mindenki a számára legmegfelelőbb csapatösszeállításal "léphet pályára", illetve egy sokadik bevetés után a

kezdeti összeg maradvékából gazdálkodva egészítheti ki veszteségeit, jöutheti után munició készletét, javíthatja sérüléseit (villáskulcs), növelheti a bajtársi szellemet (sörös kriglik).

A következő képernyő tartalmazza a hadművelési tervet. A jobb felső sarokban található első ikonra bökve a jegyzetfüzetben lapozhatunk. A középső (szem) ablakra bökve a térképen található objektummal ismerkedhetünk. A harmadik (ágyú) ablakot választva tűzérési támogatást kérhetünk a terep bármely pontjára, az általunk beállított időpontban. Egy-egy sikeres beállítással védtelen területeket foghatunk le, vagy egy nagyobb nyíl terepen köd-függöny húzásával könnyíthetjük az étkelet. Természetesen a tapasztalatok hiányában előfordulhat egy-két baklövés, ami épp a visszájára fog elsülni... A bal felső sarokban látható ablakra (kardok) bökve, és a PLAY-t választva kezdődhet a tényleges harctéri tevékenység.

Első pillantásra egy kissé bonyolult kuszaság fogad bennünket, a négy részre osztott képernyő, egységeink egy-egy helyszínét mutatja. Szerencsére minden negyed képen azonos ablakot találunk, így elég elsajátítani az egyik kezelését. Hajtsunk végre egy tisztítást, és bökjünk az egyik egység bal felső sarkában lévő ablakra. Máris áttekinthetőbb a kép. A képernyő tetején nyolc kis ablakot láthatunk, melyből kettő (a választott ablakok) sárga, a többi fehér. A bal szélső ablakra bökve tudunk visszatérni az előző, négy részre osztott képernyőre. Kuwait 1-től Kuwait 4-ig választható, hányas egységünkkel akarunk valamit végrehajtani. A LEPORELLO ablakra bökve jutunk a térkép-módba, ahonnan figyelemmel kísérhetjük az ellenség mozgását, illetve innen, és csakis innen tudjuk mozgatni saját csapatunk tagjait. A TAVCSÓ ablakot választva visszatérünk a harci-módba, ahol akár puffogtatni is lehet már párat. A VILLÁSKULCS ablakra bökve az adott egység állapotát, sérüléseit, veszteségeit kérdezhetjük le, de maradunk harci-módban (TAVCSÓ), és nézzük tovább, mi is van még ezen a képernyőn. A periszkópablak (nagy ablak, amin kilátunk) alatt balra lévő kis ablakra bökve harcjárműveink füstgenerátorait bekapcsolva álcázzuk magunkat, ill. semlegesítjük az ellenség lézertávérőit, csökkentjük azok találati pontosságát. A füstölők bekapcsolása nem mindig előnyös. A felvonulási időszakban, amikor egyébként a terep jóságos takarásában "slisszolhatnánk" odébb, kifejezetten áruklódó ránk nézve a sűrű füstfelhő. Mivel az ellenség nem használ füstölőt, a csata hevében "ami füstöt ereget az saját, ami nem, az ELLENSEGI!" alapon azonosításra is alkalmas. Vigyázat! Az előd játékokhoz képest itt már a saját harckocsik is kilöhetőek! A füstölő alatti ablakra bökve kapcsoljuk be/ki infra berendezésünket, mely segítségével a füstön is átlátunk, ill. a terephez olvadó ellenséget könnyebben észrevehetjük.

Középen lent egy kettős irányítót találunk. A felső (piros) a torony állását, az alsó (zöld) a hackocsi hosszitengelyének irányát mutatja. Az iránytű két oldalára bökve (vagy a periszkóp ablakra felmenve a jobb mouse-gombbal is!) lehet a



az érdeklődés középpontjába kerül. Pedig - okárolom az elején - jelen esetben a név egy kicsit megtévesztő, ez a háború NEM az a háború, már csak azért sem, mert a történések dátuma 1995 áprilisa. A játék introján túljutva ismerős képernyővel találkozunk, mintha láttuk volna már valahol... A "régi motorosoknak" minden bizonnyal ismerősen cseng a TEAM YANKEE és a PACIFIC ISLAND (azóta sem írtak jobbat!) tankcsata-programok neve. A War In The Gulf bizony ezen nemes elődök leszármazottja, "V1.3-as verziója". Amint az pillanatokon belül kiderült, a képernyő felépítése, a kezelőszervek semmit sem változtak, maradt a jól bevált szisztéma. A harcjárművek festése (sárga) azonban igazodott a sivatagi körülményekhez, és határozottan nehezebbé vált az ellenség térdre kényszerítése. A kuwaiti értékek pusztítását nagyon szigorúan bünteti (úgy tűnik a kilőtt harckocsi repeszdarabjait is belövésnek veszi, ha az a házak között éppen "úgy" állt), és a térképen látható helyzet is késik a valóságos állapothoz képest (bosszantó meglepetésekkel tudnak okozni a közelünkben, a semmiből





A térképen megengedett mozgásszabadság következtében ugyanaz a csata többféle képen is megvívható. Úgy vettem észre, hogy az előd játékokhoz képest sokkal jobban kell törekednünk a csapatmunkára. Lényeges, hogyan helyezzük el

egységeinket egymáshoz képest, azok mennyire fedezik le a másikat. Amennyiben támadás éri valamelyik egységünket, azt hozzuk mozgásba, ha még nem működne, indítsuk a füstgenerátorokat, majd kapcsoljunk a fedezetet nyújtó egységre, és azzal próbáljuk meg ártalmatlanná

tehní a zászlók emelkedése rövidesen bekövetkező támadásra figyelmeztet.

Sz.JVC.

lővegtornyot forgatni. Az iránytű alatti zöld mezőre (kis tank - nagy tank) bökve zoomolunk (váltogatjuk a látótávolságot). Ettől balra, a lefelé mutató nagy piros nyílkal a (beállított pozíció felé mozgó) harckocsit lehet megállítani, majd elindítani. Jobbra lent tudjuk a fegyverzetünket váltani. Kétféle tüzérségi lőszer, rakéta, kódgránát és géppuska található arzenálunkban, de a hordozó eszköz meghatározza éppen mi van a "fedélzeten". A lőszer szimbólumok alatti vörös csíkra bökve kapcsoljuk be tűzvezérlő rendszerünket. Ez növeli a találati pontosságunkat, a célkereszt alakváltozásával és hanggal is jelzi a cél befogását.

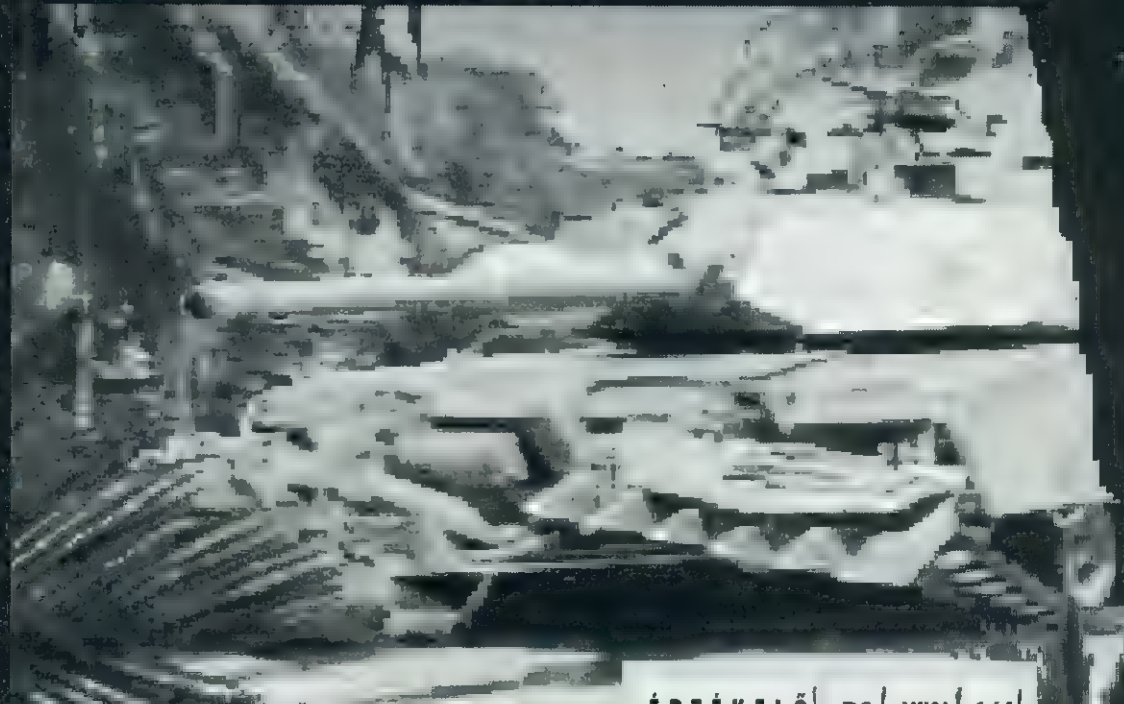
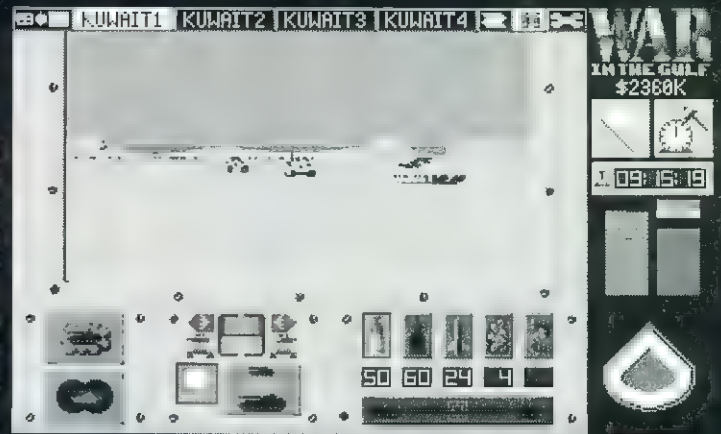
Kapcsoljunk most át a térkép-módra! Ami újdonságot jelent, az a térképtől jobbra látható. Legfelül az óra található, ami egyébként is állandóan jelen van a képernyőn, kint a jobb szélén, a fehér zászló és a sakkóra alatt. (A fehér zászlóra bökve kilépünk, a sakkórára bökve szüneteltetjük a játékot). A kék négyzetet körülvevő zöld háromszögekkel a felnagyított térképet görgetjük. Az alatta lévő zöld négyzetekkel a térkép léptékét (nagyítás-kicsinyítés) változtatjuk.

Az egységek mozgatása a következőképpen történik:

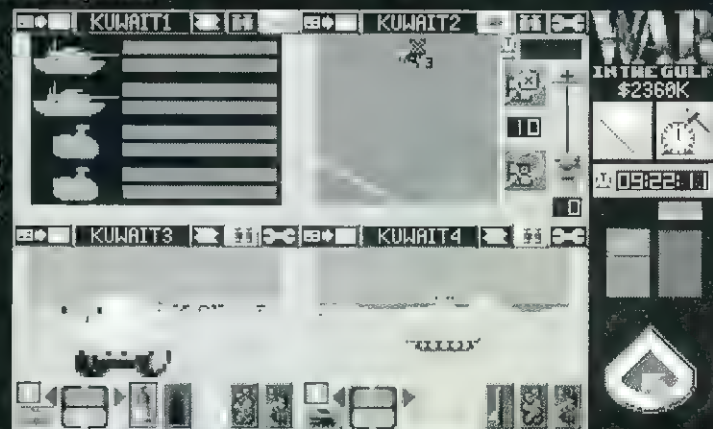
- kijelöljük a mozgatásra szánt egységet fent, a Kuwait-x ablakban
- a mouse keresztes a térkép kiszemelt pozíciójára visszük, bökés

- a "+" és "-" jelek közötti függőleges vonalon beállítjuk a mozgási sebességet (nagyobb sebességnél nehezebb menet közben a célzás, alacsonyabbnál könnyebben kilönek!). A sebességet szabályzó szimbólum mellett "pöttyös" négyzeteken állítható be az egységek mozgási alakzata. Az egységek (Kuwait 1-Kuwait 4) közötti átkapcsolás az F1-F4, ill. 1-4 billentyűkkel is lehetséges. F7 (vagy 7)-tel térkép-módra, F8 (8)-cal harci-módra, F9 (9)-cal állapot lekérdőre kapcsolhatunk. Végezetül néhány hasznos ajánlás a játékhöz:

tanni a támadókat. A térképen, mint már említettem, az ellenség egy kicsivel később jelenik meg, mint azt korábban megszoktuk. Ezért a felvonulás, támadás alatt nem árt megjegyezni az ellenség menekülési irányát, hiszen később, miután rendezte sorait, ugyanabból az irányból támad. Ha felkészülünk, beforgatott tornyokkal várjuk, értékes másodperceket tekeríthatunk meg. Az infra berendezés nemcsak a füstön lát át, hanem a terepbe olvadó ellenfelet is "kiemeli" környezetéből. A könnyebb páncélzatú rakétás egységek sebezhetőbbek, de nagyobb a hatótávolságuk, ezért őket ne vigyük túl közel a "buli"-hoz, inkább a háttérből csipkedjük velük. Tűzelés előtt a piros nyíllal torpantassuk meg a harckocsit, javulni fog találati arányunk. Az ellenség gyakran bújik meg kilőtt társai égő roncsa mögött, a "dögölt harckocsi" is tüzelhet tehát. A saját, és az ellenség erejét



| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|-------------------|------------|-------|------|
| GRAFIKA | 78% | | |
| HANG/ZENE | 69% | | |
| JÁTEKZÁS | 79% | | |
| ÖSSZTARTÁS | 82% | | |



TOPLISTA

PC

1. PRINCE OF PERSIA II
2. STRIKE COMMANDER
3. FREDDY PHARKAS
4. SYNDICATE
5. MIGHT AND MAGIC V
6. FLASHBACK
7. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP
8. SPACE HULK
9. F-15 III
10. SILK

AMIGA

1. LOST VIKINGS
2. GOAL !
3. DESERT STRIKE
4. CHAOS ENGINE
5. SUPERFROG
6. ARABIAN NIGHTS
7. MORPH
8. EISHOCKEY MANAGER
9. BEAVERS
10. CHUCK ROCK II

C-64

1. NOBBY THE AARDVARK
2. WRATH OF THE DEMON
3. SLEEPWALKER
4. EON
5. CREATURES II
6. ARNIE II
7. STREET FIGHTER II
8. NICK FALDO'S GOLF
9. SMASH !
10. RAMPART

GAMEBOY

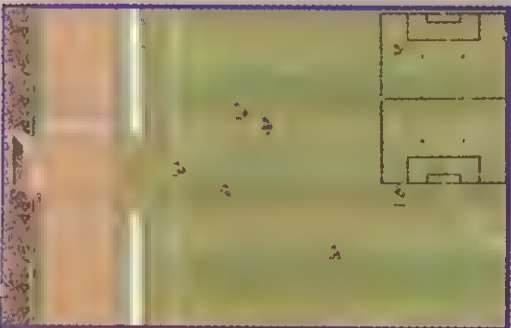
1. MARIO LAND II
2. MEGAMAN III
3. STAR WARS
4. ROBOCOP II
5. ROCKY AND BULLWINKLE

SEGA MEGADRIVE

1. GLOBAL GLADIATORS
2. JUNGLE STRIKE
3. SONIC II
4. TAZMANIA
5. TALESPIIN

SUPER NINTENDO

1. STARFOX
2. STREET FIGHTER II
3. DESERT STRIKE
4. BATMAN RETURNS
5. TERMINATOR



Már hosszú idő óta legendák keringtek arról, hogy a Kick Off sorozat újabb epizódja hamarosan berobban a közutadba. Most végre megérkezett a várva-várt Dino Dini alkotása, de nem Kick Off 3, hanem Goal! címmel. Ennek az az egyszerű magyarázata, hogy a szerző elhagyta a régi cégét, az ANCO-t és átnyergelt a Virgin-hez, de ezáltal el kellett felejtene a harmadik rész azonos néven való kiadásának lehetőségét. Nem is baj, hiszen sokkal frappánsabb az új név és talán még jobban kifejezi, hogy "telitalálat" ez az új fociszimuláció.

A program minden bizonnyal olyan előkelő helyet kap majd a játékok történetében, mint például az ipari forradalom a történelemben. Valóban forradalmi a game. Kezdve azzal, hogy egy komplett mérkőzés- és csapattervező rész is helyet kapott benne, amelyben a pálya állagának beállításától, a mezek mintázatának kiválasztásán át, a kb. 3000 csapat közötti választás lehetőségéig minden benne van. A négyféle pályán (normál, vizes, sáros és a Wembley stadionbeli) láthatóan másképp viselkedik a laszti. A normál talajon remekül lehet tréningezni a komolyabb meccsekre, ugyanis a laszti pont úgy pattog és olyan messzire gurul, ahogy az egy rendes bogytól elvárható. A játékosok küzdenek a fordulókkal, hanem vígan perdülnek meg a tengelyük körül. A vizes terepen kellemetlen töcskék tarkítják a tájat, a bór inkább csúszik, mint pattog, a játékosok pedig inkább vízipóloznak, mint fociznak. A sáros pálya igazi csomog: a labda szinte ágyugolyóvá nehezedik, alig vándorol a fűvön, kiszámíthatatlan irányokba ugrik, a játékosok pedig esnek-kelnek. A fő attrakció persze a Wembley, ahol hamisítatlan arénai hangulat és tökéletes pálya fogad bennünket. A labda mozgása furcsa és nyilegyenes, a focisták pedig vígan kergetik a zöld gyepen.

Remek újítások történtek a maximális realitás érdekében, ilyen például a figurák felgyorsulási és lelassulási



mechanizmusa. Idő kell ahhoz, hogy fokozatosan felpörögjék magukat a leggyorsabbra, majd ugyanígy a lassuláshoz is néhány másodperc van szükségük. A labda a Goal-ban már nem tapad az azt vezető figurához, ebből következően a laszti gyorsulása/lassulása is a játékosok mozgásához hasonló elven működik, ezért a villámgyors fordulásokhoz sajátos cselek (például sarkazás) szükségesek. Pozitív fejlődés az is, hogy a labda nem ragad a figurák lábához, mint az előzőekben, hanem a játékos előtt halad. Ez főleg azért jelentős, mert a régebbi fociprogramokban a szerelés leggyakrabban bukátás segítségével történhetett, mivel a bogyt az

istennek sem akart levágni az ellenfél csukájáról.

A szabálytalanság itt sem marad megtorlatlanul:

enyhébb esetben szabadrúgás, majd tizenegyes, aztán sárga lap, és végső esetben kiállítás jár érte. A szabadrúgás sajátossága, hogy ha az a kapu előtt történik, akkor a védőkből saját magunk állíthatjuk össze a sorfalunkat és annak helyzetét is beállíthatjuk, mielőtt a támadó elvégezné a szabadrúgást. A támadó eddig beállíthatja a rúgás magasságát és irányát (ugyanúgy, mint a bedobásnál). A tizenegyes során csak a jót kell a kívánt irányba húzni és tüzi! Ha már a szabálytalanságoknál tartunk: az alkotó beépítette a játékba az új lassababályt, amitől még életszerűbb lett az egész. Az gólt ünneplő és cigánykerakot hányó játékosokról már nem is beszélve!

Régi eleme a fociprogramoknak, hogy az egyik sarokban kicsinyítve láthatjuk a pálya aktuális részét. A Goal-ban ezt is feltuningolták, ugyanis az egész játéktér látszik kicsinyítve, ami a gyors ellentámadásoknál nagyon nagy segítség, hiszen láthatjuk, ha az egyik csatártársunk a másik kapu előterében villámgyorsan kitör a védők gyűrűjéből és topogva várja a forintos passzt.

Isteni újítás még a játéknak, hogy választható a pálya felülnézeti képeken a nagysága (zoom) és a scrollozás iránya. Ha valaki belafaradt a téntről-lefelé mozgó icipici alakokba, akkor néhány klikkeléssel átváltoztathatja vízszintes irányúvá és kinagyított rálátásúvá a meccset. Természetesen nem hiányozhat a Replay funkció sem, ami szintén ki-be kapcsolható. Nem elhanyagolható az a tény sem, hogy az ellenfelek erőssége olyan fokozatig növelhető, hogy nyakra-főre kapjuk a gólokat, két joyunk már a számékosárban és még az ellenfél kapuját sem láttuk. Ez még inkább felpörgeti az embert, amit által a több órás játékidő tutira garantál.

Végzőként még annyit: a játék a ma létező fociprogramok közül, a szenzációs újításainak és képrázatos megoldásainak köszönhetően magasan kiemelkedik. Meg merem kockáztatni, hogy ezennel megjelent a ma létező LEGJOBB fociszimulátor.

Zolee

ÉRTÉKELŐ

PC

AMIGA

C-64

GRAFIKA

95%

HANG/ZENE

92%

JÁTSZHATÓSÁG

99%

ÖSSZEHATÁS

97%



FREDDY PHARKAS

FRONTIER PHARMACIST

Szereted a vadnyugati kalandokat? Szeretnél egy rövid időre belekerülni a vadnyugati élet forgatagába?

Akarsz az igazság bajnoka lenni? Nem??? Megértetek. Na itt egészen másról van szó: Al Lowe, a Larry sorozat alkotója ismét egy különösen farsztó, beteges programmal lepte meg PC-s táborát. Freddy Pharkas, a vadnyugati patikus személye remek célpont Mr. Lowe örült ötleteinek. Enyhén morbid stílus itatja át az egész játékot. A főszereplő - sajnos - nem követi Larry felettébb

"csapongó" életvitelét, de felejtethetetlen poénokat nyújt a játékosnak. Freddyről csak annyit, hogy fiatal korában - bár még most sem öreg - kiváló lövész volt, de elvesztette fél fülét, s ezért visszavonult és kitanulta a patikus szakmát.

A grafikával kapcsolatban nem lehet semmi kifogás, töménytelen mennyiségű megrajzolt arccal találkozhatunk a játék folyamán, amikor beszélgetünk valakivel. Végig klassz az animáció, egyedül gond, hogy igen kevés a bejárható (játék közben felfedezhető) helyszínek száma. Lényegében azon a területen kalandozhatunk végig, amit a játék legelején felfedezünk. A későbbiekben is csupán 2-3 helyszínre mehetünk be. A zenét és a hanghatásokat ugyancsak dicsérni lehet, remekül illenek a játék hangulatához. Az irányítás már megszokott, egyedüli újdonság a Fast Forward, azaz a gyors előretekerés, amivel az átvezető képeket pörgethetjük át. A pontozás igen gyanús, ugyanis maximum 999 pontot lehet elérni, de ahogy benyitunk a patikába, egyből felugrik 500 pontra... tehát gyakorlatilag 499 pontot kell teljesítenünk. És most jöjjön a rettenetesen vadnyugati patikus, Freddy Pharkas története Coarsegoldban...

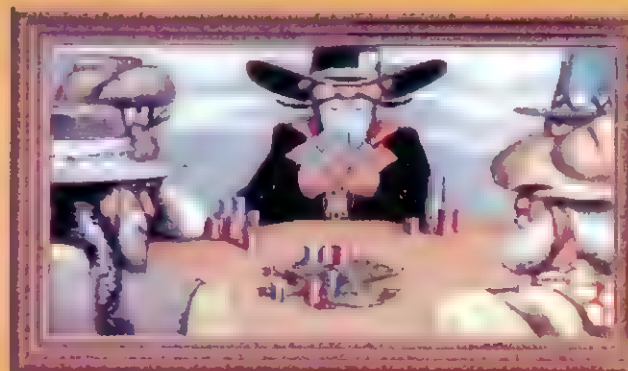
ELSŐ FELVONÁS

A játék Coarsegold főutcáján kezdődik, ahol megjelenik Freddy, az ifjú, ambiciózus patikus - azaz mi. Egy srác éppen most zárja be a helyi motelt a sheriff parancsára. Nyissunk be a Mom's Cafe-ba és kérjük el az egyik üres földmőzött a háziasszonytól (szívesen ideadja), majd hagyjuk el a helyiséget. Következő utunk a szomszédos Golden Balls Saloon-ba vezet. Itt megrendelhetjük a zongoristától, hogy milyen számot játsszon, de az egyetlen értelmes cselekedetünk, ha elszedjük a merevrészeg orvos elől a whiskeys poharat. A szalonnából a hátsó ajtón keresztül egy kis kerthelyiségbe érünk. Ide néz a Mom's Cafe konyhájának ablaka, ahol egy kínai dolgozik, s egy lépcső is vezet a hotel erkélyére. Nézzünk alaposan körül az udvaron, s tulajdonítsuk el a hordóba belevágott vésőt, illetve a szekér hátuljáról a kis alkoholos téglét. Ha megvagyunk, hagyjuk el a kertet hátrafelé, s így az épület mögé érünk ki, egy kis templom elé. Nyissuk ki a templom ajtaját, s vegyünk el egy kis darab alvadt gyertyát, majd nézzük meg a szem ikonnal a kulcslyukat a templom ajtaján, s egy kulcsot fedezhetünk fel, amit természetesen elteszünk - még jó lesz valamire. Most haladjunk jobbra, majd irány lefelé, ahol ismét kijutunk a főútra, egy iskola mellé. Vegyük fel a játszadozó gyermekek csúdjáról a létrát, majd osonjunk balra, ahol megérkezünk a patikánkhoz. Vegyük elő a nálunk levő kulcsot, nyissuk ki az ajtót, és lépünk be a híres gyógyszeriarba. Bent vegyük fel a lila tubusos gyógyszert a szekrényről, majd álljunk be a pult mögé, amint az jólnevelt patikushoz illik. Meg is érkezik első kuncsaftunk, a bájos tanárnő, akinek egyik tanítványa rosszul lett, s felír neki valamit a doktor. Ideadja a receptet, amiből kiderül, hogy egy kis Tyloxpolynide kell neki. Nyissuk ki a pult mögötti ajtót, s lépünk be a "boszorkánykonyhába". Kattintsunk a gyógyszereszekrényre, s máris készíthetjük az orvosságot. Tyloizénk pont elfogyott, de megfelelő helyette 40gm Peptidymacine Tetrazole. Járjunk el a következő módon: tegyünk le a munkalapra egy Medicine bottle-t (orvosságos üveg), egy Gratuated Cylindert (mérőedény), majd a Peptidymacine Tetrazole-ből 40ml-t töltünk a mérőedénybe, öntsük át az or-



vosságos üvegcsébe a gyógyszert, amit egy Cork-al (dugó) tömjünk be. Vegyük fel, s vigyük ki Penelopének.

Következő kliensünk Helen, a kávézó háziasszonya. Neki a doki Quintotrazate tablettákat írt fel, amit a következő módon készítsünk el: tegyünk le ismét egy orvosságos üveget, egy mérőedényt és a keverőedényt (breaker) a pultra, majd vegyük elő az inventoryból az



alkoholos téglét és öntsük a tartalmát a borseszégébe. Ezek után töltünk 15 ml Bismut Enterosalicyne-t a mérőedénybe, s 30 mg Phenadol Oxytriglychlorate-ot a mérlegre (balance). Töltsük a keverőedénybe a két kimért anyagot, s keverjük össze egy üvegrúddal (stirring rods). Öntsük bele ezt a kutyulékot a tablettakészítő gépbe (pill machine), s húzzuk meg a karját, mire kiad 3 tablettát. A gyógyszeres üveggel clickeljünk a tablettákra, mire azok belekerülnek az üvegbe. Ezt a műveletet még hatszor játsszuk el, mire 21 tablettát lesz az üvegben. Dugaszoljuk le az üveget, s máris vihetjük Helennek.

A következő kliens a Madame a helyi bordélyból. Panasza, hogy gyengélkednek a lányok, s kéne egy kis "kedvcsináló",



hisz pénzsz hímek vannak a láthatáron... A doki olyan csúnyán irta a receptet, hogy nekünk kell kitotózni, hogyan készítsuk el a gyógyszerit (pontosabban nekem kellett): tegyük az asztalára egy porcelánmózsárt (mortar & pestle), egy 5 mg-os mérőt (5mg. measurin spatula), egy dobozt (Prescription box), és egy gyógyszeresmagolópapírt (medicine paper), majd mérjük ki 15 mg Bimethilquinolin-t a mérlegen, töltsük át a porcelánmózsárba. Ugyanígy járjunk el 15 mg Metyrophosphate-l is. Keverjük össze a mózsárban, s az 5 mg-os mérővel adagoljuk ki a gyógyszeres papírba. Minden elkészült adagot azonnal helyezzük a zöld dobozba. 6 kis papírsomagnak kell a dobozban lennie.

A következő beteg a mexikói, aki nek egyszerűen egy kis "Preparation G"-re van szüksége. Ez abban a lila tubusban van, amit belépésünk-

kor felszedtünk a szekrényről. Adjuk át neki, s máris megérkezik a sheriff... (Ja, ő az első aki hajlandó fizetni is a gyógyszerért, úgyhogy gazdagok vagyunk.) A sheriff aljas módon bezárja a patikánkat, azzal az ürüggyel, hogy tűzveszélyes. A lényeg az - bár ez a játék folyamán derül csak ki igazán -, hogy összejártunk a helyi bankárral, hogy zserbevegjük egész Coarsegoldot. Eppen ezért, ha bemegyünk a bankárhoz és beszélgetünk vele, mindig felajánlja, hogy megveszi a patikánkat... persze ezt ne fogadjuk el.

MÁSODIK FELVONÁS

Másnap hatalmas büzre ébred a város: Coarsegold lovai teleszelentik a várost, s a büztől lassan elhalálózhatunk... tehát gyorsan csekednünk kell. Most jön a játék egyik legizmosabb része: indulunk balra a város főutcáján, s haladjunk egészen a mexikói kovácsműhelyéig, amely előtt szintén ott libeg a Closed tábla. Vegyük fel az ajtó mellől a kötelet és a nadrágszíjat, s a tűzrakásból egy darab szenet. Az inventoryban fúrjuk ki a vésővel az üres fémdobozt, majd a faszenet tegyük bele. Nem marad más hátra, mint át-fűzni a dobozon a nadrágszíjat, ami kitűnő gázálarcként fog viselkedni a lópuki büze ellen... Most keressük fel a Mercantile Co.-t, ahová betérve egy papír-

zacskóra lelünk a szekrény szélén. Vegyük fel, majd irány az utca, s az egyik ló. Csatlózzuk fel a gázálarcot, majd a papírzacskóval gyorsan gyűjtünk be egy kis "hátszelet" az egyik ló alfeletől. Most pedig rohanás a patikába! Menjünk a gyógyszereszekrényhez, s gyűjtjük be a borszeszegőt (alco-

hol lamp) a gyufával (matches). Tegyük a gáz-analizátort (gaseous spectroscopy) a borszeszegő elé, s clickeljünk a lópukival a gáz-analizátoron. Tegyük 40 mg Sodium Bicarbonate-ot a mérlegre, majd 15 ml Furachlone-t a mérőedénybe. Öntsük mindkettőt egy keverőedénybe, mérjük ki 45 ml vizet a mérőedénybe és ezt is adjuk hozzá. Öntsük még bele 5 mg Magnesium Sulfat-ot, s keverjük meg egy üvegrúddal. Töltsük bele a kutyaválekot egy orvoságos üvegbe, dugaszoljuk be, majd öntsük bele a patika előtt álló lovak vályujába...

Miután sikeresen elhárítottuk a városról a "lógáveszélyt", egy utcagyerek fut hozzánk, avval a hírrel, hogy a csigák (!) megtámadták a várost. A történet: egy Los Angeles-i francia vendéglőlől megszöktek, s most elcsigázva száguldanak keresztül a vadnyugaton, mindent elpusztítva, ami az (ál)lábuk elé kerül. Első dolgunk legyen benyitni a szalonba, s a mexikóitól kapott pénzért vegyünk finom söröcskéket. A nálunk lévő templomkulccsal nyissuk ki is az üvegeket, s keressük meg a csigákat a város baloldali határán, a híd mögött. Először is tegyük el egyet (ha odaadjuk Helennek, a kávéház háziasszonyának, néhány pontot kapunk), majd öntsük ki a söröcskét a csigáknak úgy, hogy csurgassuk a nedűt a szakadék felé. A szemmel láthatóan szomjas csigák harapnak a dolgra, ugyanis megindulnak a sör - és egyben a szakadék - felé. A veszély elhárult a városról.

Miután eltűntek a csigák, az ugyancsak itt található természetbolyon ülő indiánra figyelhetünk fel: az illető nem hajlandó lejönni, mert ha lemászik, rá kell taposnia a természetesre. Segítsünk neki: tegyük a létránkat a természetboly tetejére, s így kényelmesen lemászhat indián barátunk anélkül, hogy kárt tenne a rovarokban. Sriniben - mert ez a becsületes neve - társra is találunk, aki a



Yee-hawwww!



munkánkban fog segídezni némi fizetésért... Miután Freddy elviszi otthonába, s megmutatja Srininek a patikáját, indulunk el, s vegyük vissza a létránkat a természetboly tetejéről. Most keressük fel a templomtól jobbra található víztárolót, ahol nagy tömeg csücsült össze a WC-re várva: itt valami "büzlik". Nyissuk ki a víztároló csapját, s töltsük meg a nálunk lévő sörösuvegek egyikét, majd hajtsuk le. Hoppá! Valami furcsa érzés a gyomor táján! Freddy rohan a WC-hez, s beront, nem törődve a bent ülő sráccal. Tehát innen fúj a szél: a víztároló vize hasmenést okoz. Irány a patika, ahol készítsük el a következő gyógyszert: 25 ml Bismuth Subsalicylate-ot a mérőedénybe, majd onnan a test tube-ba. 5 ml Otphenamethihydride-et töltsünk a mérőedénybe, s adjuk ezt is a test tube-ba. Most gyűjtjük meg a borszeszegőt, s melegítsük meg a test tube tartalmát, s öntsük bele az így készült lötytyöt egy orvoságos üvegbe. Dugaszolás, s máris menjünk a víztárolóhoz. Tömásszuk a víztároló lábához a létránkat, s müsszünk fel rá. Miután felértünk a tároló peremére, húzzuk fel, s tömásszuk a víztároló tartályának. Müsszünk fel a létrára, s az inventoryban clickeljünk a kötelvényre a kéz ikonnal, mire Freddy egy lasszót készít belőle. A lasszót dobjuk a víztároló legfetejére, küsszünk fel, s nyissuk ki a kis ajtót a tárolón, s öntsük bele az orvoságot.

Ejtel Sriní ébreszt minket, avval, hogy a mellettünk álló Assay raktárpépület lángokban áll! Valamit sürgősen tennünk kell, ha nem akarjuk, hogy porig égjen a patika is. A patika ajtajánál néhány zsák Baking Sodát találunk, amit gyorsan tegyük el. Indulunk el jobbra, az iskola mellett álló Assay raktárhoz, és tegyük a szódát a libikókára. Ülünk fel a hintára, s lengjünk be. Miután jól belengtünk, clickeljünk a tetőre, mire Freddy - ha szerencsénk van - felugrik oda. A tetőről ugorjunk a libikókára, mire a másik felén lévő szoda felrepül a levegőbe, egészen a lángoló Assay raktárig. Tervünk sikerült, a tűz elalszik... Na várjunk csak! Éjszaka van, egyedül vagyunk, és közel van a bordély!!! Eppen csak pénzünk nincsen. Keressük fel a nyil-vánosházat, ahol éppen a bankár és a sheriff szövögeti gonosz terveit, s menjünk be. Odabent társalaghatunk az örömlányokkal - hiába, szegények nem maradhatnak ki egyetlen Al Lowe játékból sem -, de semmi több. Az asztalról vegyük fel a képeslapokat, s várjuk meg a Madame-ot, aki a gyógyszerért cserébe szobára jön velünk. A Madame elmondja, hogy a lányok megtudták a sherifftől és a bankártól, hogy a halálunkat akarják, s ha nem hagyjuk el a várost, meg is ölhetnek. Legjobb, ha elhagyjuk Coarsegoldot... Soha! Freddybe visszatér az ősi vadnyugati virtus, s másnap tette készen áll.

HARMADIK FELVONÁS

A mai napon első feadatum az lesz, hogy szert tegyük pisztolyra, s gyakoroljuk a lövést. A hálósobánkban először is nyissuk ki a küsszekekrényt, s nézzünk bele a szem ikonnal, s vegyük ki belőle a kicsi kulcsot. Nyissuk ki az asztalunk fiókját, nézzünk bele, s vegyük ki belőle a jegyet, ami egy pár





csizmára szól. Az ágyunk mellett álló ládában egy veszkóruhára lelünk, amit feltétlenül tegyünk el. Menjünk le a földszintre, s a gyógyszereszekrény mellett álló szekreteret nyissuk ki az imént felvett kis kulccsal. A szekreterben találunk még egy fiókot, amit kinyitva egy levélre lelünk az előző tulajától, aki egy kulcsról ír, amit nem akar itt hagyni, s ezért magával vitte... A neve egyébként Mr. Graves. Hagyjuk el a potikát, s miközben a fadrászüzlet felé gyalogolunk vegyünk fel a földről a lócitromot. A fadrásznak adjuk oda

a jegyet, mire egy pár csizmát kapunk érte, s a képeslapokat, amiért cserébe egy palack Nitrous Oxide-t kapunk, amit nevető-gáznak is hívhatunk. Most nézzünk be a Mom-hoz a kávéházba, vegyünk el egy csésze kávé, majd dobjuk le a földre a lócitromot. Az eredmény nem marad el: mindenki odacsődül megnézni, hogy mi bűzlik, még a konyhából a kínai is... Mi ezt kihasználva menjünk át a szalonba, s a hátsó ajtón keresztül a kertbe. Mint említettem a kávéház konyhájának az ablaka éppen ide néz ki. Mivel a kis kínai szakács éppen el van foglalva, mi nyugodtan elemelhetjük az ablakban gözölő almatoritát. Menjünk el a sheriffhez, s adjuk át neki az iménti két szerzeményünket, mire löszert és pisztolytisztító készletet kapunk tőle. Most ruccanjunk ki a temetőbe, s keressük meg Mr. Graves sírját. Vegyük fel a sír mellől az ásót, s hantoljuk ki a megbol-dogultat, majd ugorjunk le a tetem mellé, s vegyük el a nála lévő kulcsot, ami egyébként egy széf. Szedjük fel egy kis agyagot a sír mellől, majd irány a bank, s adjuk át a kulcsot a bankárnak, aki kihozza a széf tartalmát: egy pár pisztoly és egy vörös kendő. Tegyük el őket, majd menjünk el a temető mellé, ahol Srin már vár minket. Tisztítsuk ki a pisztolyunkat, töltsük meg, majd tegyük a sörösüvegeket a kerítés tetejére. Most egy lögyakorlat kezdődik, akinek nem tetszik, az továbbtekerheti.

Most már tudunk lőni, van ruhánk, csak az a baj, hogy fél fülünk van. Keressük fel Chestert a Mercantile Co.-ban, s mutassuk meg neki a viaszdarabunkat, mire elmondja, hogyan lehet műfület készíteni ezüstből. Menjünk ki, majd jöjünk vissza: barátunk itthagotta a bicskáját, amivel addig krumplit hámoztunk. Tegyük el, s faragjunk ki vele a viaszból egy fület. Az agyagot nyomjuk bele a nálunk lévő viaszba, mire egy kitűnő negatívhoz jutunk. Irány a patika, s vegyük fel a kiakasztott ezüst érmet a falról. Menjünk be a hátsó helyiségbe, s tegyük bele a Curcible-ba az ezüstöt, majd melegítsük fel. A fülnegatívot ugyancsak forrósítsuk fel, hogy elhűnjön belőle a viasz. Most töltsük bele az ezüstöt a negatívba, majd az inventoryban a kézzel szedjük ki az ezüstfület az agyagból. Most már csak egy click a füllel Freddy-n, s máris igazi vadnyugati legények vagyunk...

NEGYEDIK FELVONÁS

Menjünk be a szalonba, ahol Larry ükápja sörözet, s egy gyanús társaság kártyázgat. Nézzünk az asztalra, mire észrevesszük, hogy a fekete kalapos simlis, hisz az egyik keze műkéz és a "harmadikkal" csal. Egy óvatlan pillanatban clickeljük a kéz ikonnal a hamis kártyájára, mire leleplezzük, de pehünkre pisztolyt ránt... Freddy pillanatok alatt egy asztal mögé bújik. Természetesen lelőni karántsem olyan egyszerű: löjünk egyet a mögöttünk lévő vasrúdba, mire arról a lámpára pattan a golyó, s a lámpa agyonüti barátunkat... Gratulációk, stb. stb., de ne feledjük el, hogy még sok dolgunk akad. Most kimenni a szalonból éleveszélyes, ugyanis néhány mexikói beszabadult a városba, s örült lövöldözésbe kezdtek. Irány a hátsó ajtó, majd a kertből menjünk fel a motel erkélyére, ahol éppen alattunk vannak a lövöldözők. Tegyük ki a nevetőgázt a korlátba, s húzzunk le. Kerüljük meg a szalont, s oszonjunk el a bordélyházhoz, ahonnan éppen látni lehet a kirakott palackot... Löjünk bele egyet,

mire abból dőlni kezd a gáz, s a mexikóiak röhögőgörcsöt kapnak. A bordélyháztól visszatérve a főutca négy nagy vadnyugati fazon fagad, s kihívunk egy párbajra, aminek a lényege nem más, mint... na, inkább nem lövöm le a poént.

Miután sikerült "legyőzni" az illetőket, egy valódi párbaj veszi kezdetét, melyben egy régi ellenségünkkel, Kennyvel kell megmérkőznünk. Legjobb esetben is megsérülünk, pontosabban az ép fülünket lövi meg. Miután otthagy a porban, gyorsan vegyük fel a piros kendőt a nyakunkból, s kössük be a fülünket vele. Freddy rohan Penelope-hez, a tanárnőhöz, mivel a Kenny fiú azt rebesgette, hogy ő is oda igyekszik. Az iskolában igen nagy meglepetés fogadja: Penelope fegyvert fog rá, s nem kegyelmez. Gyorsan dobjuk le az övünket, majd a mellettünk lévő palatáblát tartjuk magunk elé, hogy felfogja Penelope lövését. Szép kis dolgok egy nőtől, ráadásul attól, aki iránti Freddy eddig csendesen vonzódott... Penelope levisz minket a pincébe, ahol egy székhez kötöz, s végre előrúlja igazi kilétét: a tanári állás csak álca volt. Az iskola melletti mocsárnál több mint valószínű, hogy hatalmas olajmezők terülnek el, s neki erre fáj a foga. Oszejátszott a sheriffel és a bankárral... de a többit már tudjuk. Miután felgyújtotta körülöttünk a pincét, cselekedjünk a lehető leggyorsabban: mozagjunk a székkal úgy, hogy dőlünk el vele,



majd csúszunk el a földrepponty az ezüstfülünkig. Vegyük fel, s vágjuk el vele köteleinket, ami sikerül is, s Freddy iszkol kifelé. Kint utunkat állja Penelope, s kardot ránt: vegyük fel mi is a falról a kardot, s mérkőzzünk meg vele (a legelső szöveget választva a legkönnyebb a küzdelem). Ha sikerült belépni, megjelenik Kenny, aki Penelope cinkosa, s pisztolyt ránt: vegyük elő az ezüstfülünket, s vágjuk hozzá: mint egy shurikent, kettészeli Kenny torkát... miután már csak az enyhén morbid epilógus van hátra, amit feltétlenül látni/olvasni kell.

Koronczai G.

| ÉRTÉKELŐ | PC | AMIGA | C-64 |
|---------------|-----|-------|------|
| GRAFIKA | 87% | | |
| HANG/ZENE | 88% | | |
| JÁTEKZHATÓSÁG | 90% | | |
| ÖSSZEHATÁS | 89% | | |



576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ! GAMEBOY



~~9 999,-~~
8 999,-

SEGA MEGADRIVE



19 999,-

SUPER NINTENDO



21 999,-

NINTENDO



11 999,-

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GÉPTÍPUSHOZ,
GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB
VÁLASZTÉKBÓL!

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- 1084S MONITOR
- C-64 II
- 1541/II DRIVE
- DATASETTE
- JOYSTICKOK
- LEMEZEK
- DISK BOXOK
- EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK A LEGOLCSÓBBAN

576 KByte
SHOP

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÓGÉPHEZ KELL!

BLACK CRUISER

1 199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

MULTI COLOUR CRUISER

1 199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

ZIPSTICK SUPER PRO

1 399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

COMPETITION PRO 5000 BLACK

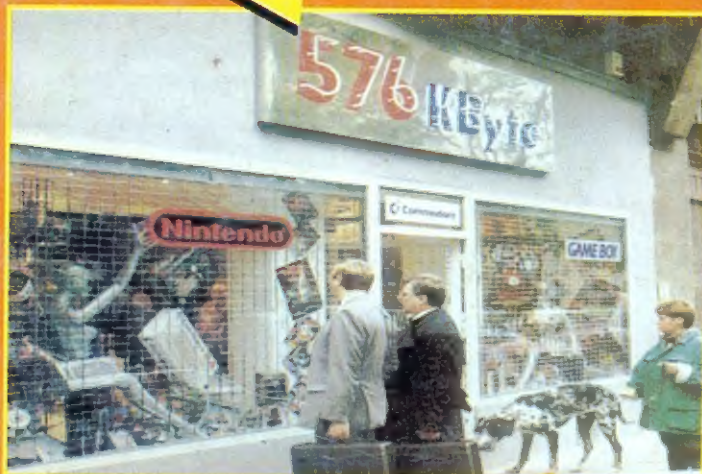
1 299 Ft



- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

JOYSTICKOKBÓL
A LEGSZÉLESEBB
VÁLASZTÉKOT
NÁLUNK TALÁLOD!

**576 KByte
SHOP**



**HELY, AHOL
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!**

**1137 BUDAPEST
Pozsonyi u. 14. TEL.:1126-415**

**576 KByte SHOP
9021 GYŐR, Király u. 18.
TEL.:/96/-322-151**

További boltjaink:

| | |
|----------|-----------------------------|
| Budapest | Kassák L. u. 64. |
| Szeged | Dugonics u. 9/a. |
| Pécs | Teréz u. 5. |
| Veszprém | Kossuth L. u. 21. |
| Budapest | Frankhegy u. 1. (Gazdagrét) |

Nyitás: július 31.-én!

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!